TODOS LOS JUEGOS • LA INFORMACIÓN MÁS PRÁCTICA Y ACTUAL • LOS MEJORES ANÁLISIS

LA REVISTA PARA EL JUGADOR MÁS EXIGENTE

Micromanía

SÓLO PARA ADICTOS AL PC

PORTUGAL 3,95€

3'95€

¡¡GRAN EXCLUSIVA!! JUGAMOS CON LA VERSIÓN COMPLETA

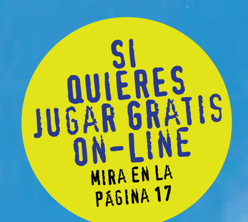
AGE OF MYTHOLOGY

¡¡El regalo de los dioses!!

¡¡VUELVEN LOS CREADORES DE TZAR!!

IMPERIUM

Estrategia para todos



¡¡EXCLUSIVA!!

GENERALS

Así será el nuevo COMMAND & CONQUER

Previews, reviews guías y trucos para más de 50 juegos

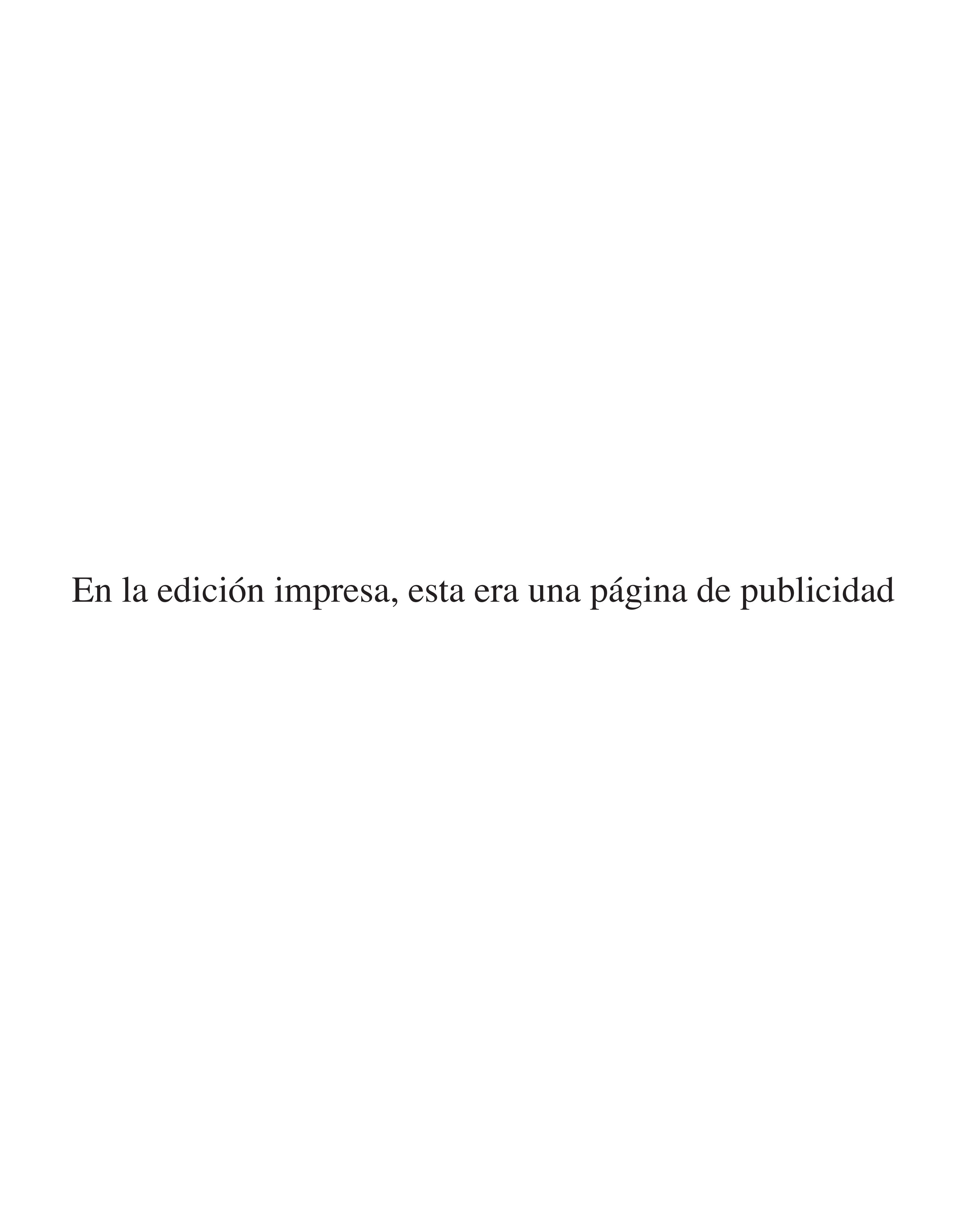
ESTE MES 12 DEMOS

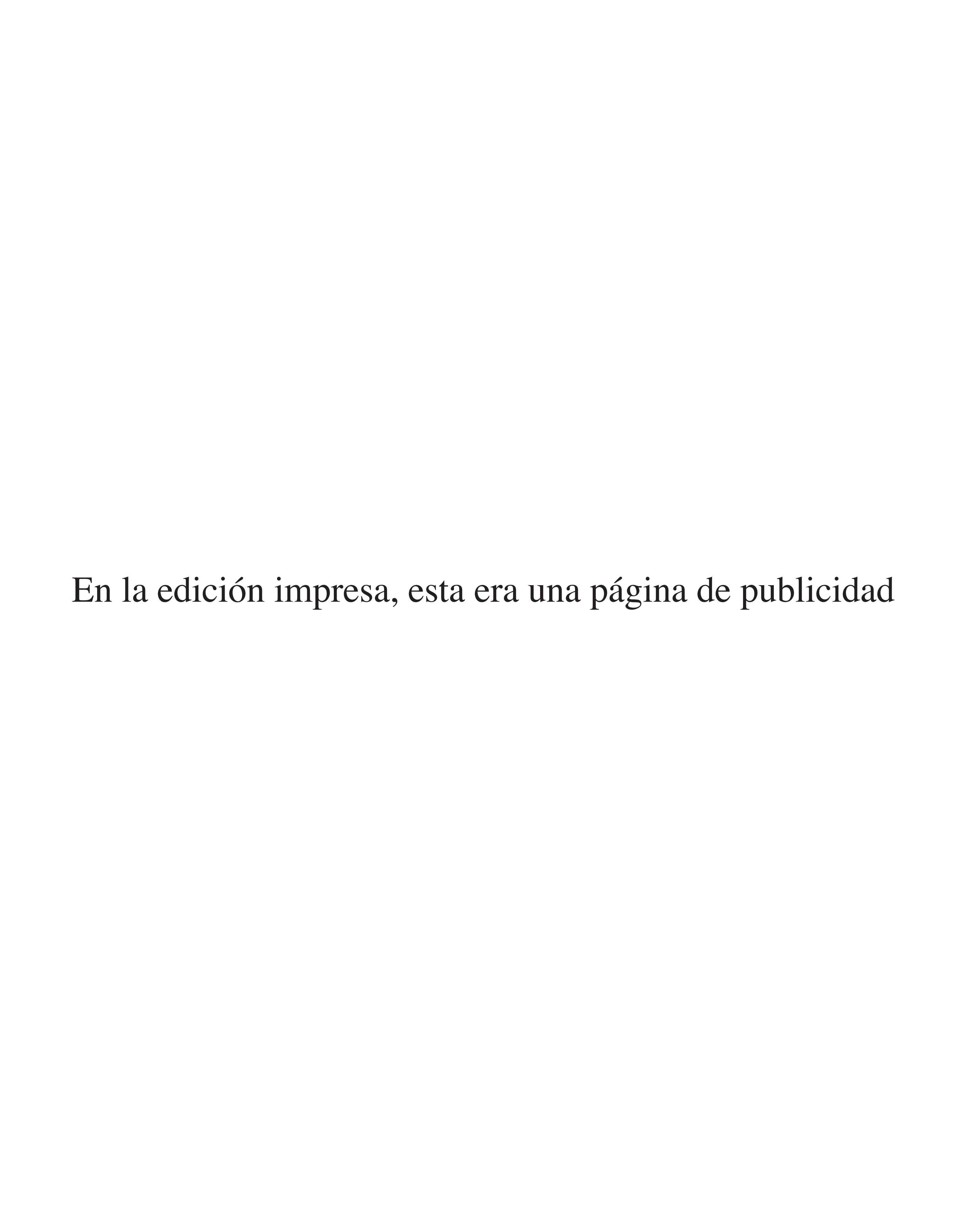
2 Cds ¡¡exclusivos!! con las mejores demos jugables para Pc

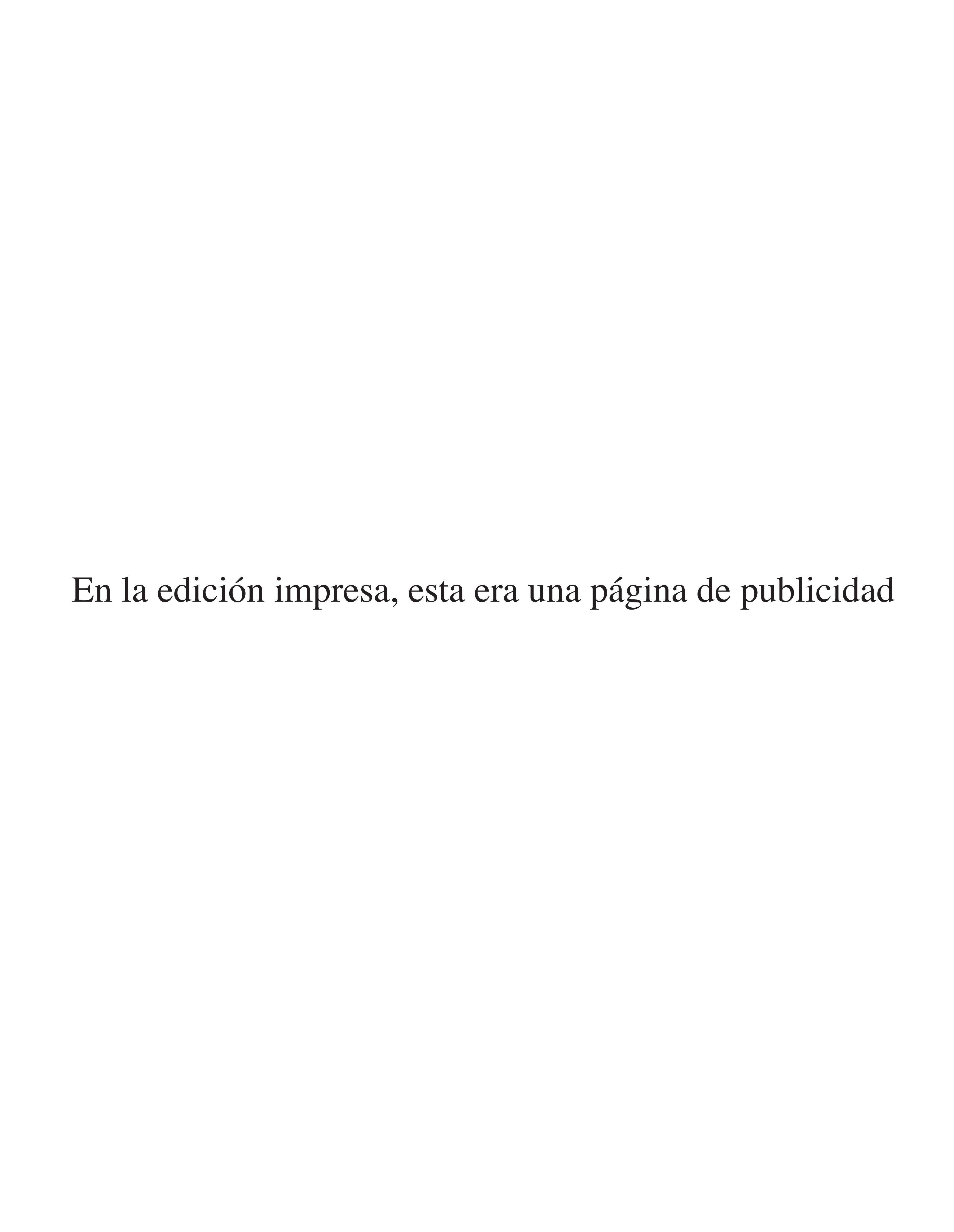


¡¡SOLUCIONES COMPLETAS!!

Las claves para llegar al final de SYBERIA y MAFIA


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Directora Editorial
Cristina M. Fernández

Director
Francisco Delgado

Director de Arte
Jesús Caldeiro

Redacción
Luis Escribano, Jorge Portillo, Ignacio Cuezva

Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo, Roberto Cela, Iván Heras

Colaboradores
J. A. Pascual, S. Erice, E. Ventura, P. Leceta, E. Bellón, G. Saiz, J. Martínez, R. Lorente, C. Nuzzo, A. Trejo, A. DoPazo, J.L. Coto, G. Pérez, Derek de la Fuente (U.K.)

Secretarias de Redacción
Ana Mª Torremocha, Chusa Arcones

Diseño Original
Paola Procell, Jesús Caldeiro

Edita



Director General
Carlos Pérez

Directora de Publicaciones
Mamen Perera

Director de Publicaciones de Videojuegos
Amalio Gómez

Subdirector General Económico–Financiero
José Aristondo

Directora de Marketing
María Moro

Director de Producción
Julio Iglesias

Jefe de Distribución y Suscripciones
Virginia Cabezón

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director de Ventas
José E. Colino

Directora de Publicidad
Mónica Marín
<monima@hobbypress.es>
Jefe de Publicidad
Gonzalo Fernández
Coordinadora de Publicidad
Mónica Saldaña
Los Vascos,17- 28040 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32

Coordinación de Producción
Ángel B. López

Sistemas
Javier del Val

Redacción
Los Vascos, 17- 28040 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
Suscripciones
Tel.: 906 301830/2
Fax: 902151798

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C. Tel.: 91 417 95 30
Transporte: **Boyaca** Tel.: 91 747 88 00
Argentina: **CEDE, S.A.** Avda. Sudamerica, 1532 1290 Buenos Aires - Telf.: 302 85 22
Chile: **Iberoamericana de Ediciones, S.A.** Leonor de la Corte, 6035 - Quinta normal C.P. 7362130 Santiago - Telf.: 774 82 87
México: **CADE, S. A. de C. V.** Lago Ladoga, 220 Colonia Anahuac Delegación Miguel Hidalgo - 03400 México, D.F. Telf.: 531 10 91
Venezuela: **Disconti, S. A.** Edificio Bloque de Armas Final Avda. San Martín - Caracas 1010 - Telf.: 406 41 11
Portugal: **Johnsons Portugal.** Rua Dr. José Spirito Santo, Lote 1-A - 1900 Lisboa - Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

Impresión: **Rivadeneyra**
C/ Torneros 16, Pol Industrial Los Angeles
28906 Getafe (Madrid)

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

1/2003

Printed in Spain






HOBBY PRESS es una empresa de grupo AXEL SPRINGER

Editorial

HOY POR HOY



Francisco Delgado
Director
f.delgado@micromania.es

Objetivo: Diversión

Estos días me ha tocado aguantar, como a muchos de vosotros, unos cuantos días de lluvia. El momento ideal para quedarse tranquilamente en casa, vamos. Y como todo tiene su lado bueno, ya puestos aproveché y se me ocurrió volver sobre unos cuantos juegos de esos que todos tenemos en la memoria reciente: «Age of Kings», «Red Alert 2», «Medal of Honor»... ¿Por qué esos juegos? Lo que al principio me pareció una elección hecha de modo inconsciente, finalmente me quedó más claro cuando recordé algunos de los temas sobre los que habíamos estado trabajando en Micromanía este mes: «Age of Mythology», «Command & Conquer: Generals», «Battlefield 1942»... No, las casualidades, en muchas ocasiones, no lo son tanto en la práctica. Sea como fuere, jugando con aquellos clásicos me lo volví a pasar igual de fenomenal, casi, que el primer día. Quizá las ganas que tengo de echarle el guante a estas novedades que vas a encontrar en la revista me hizo pensar en un "sustituto" parecido. Es posible, no lo sé, pero ello también me llevó a recordar lo que te comentaba el mes pasado. Las buenas ideas, ya sabes... Y es fácil darse cuenta de que ninguna de las novedades que he mencionado son, realmente, juegos originales o revolucionarios (bueno, quizá «Battlefield 1942» sí tiene un modo multijugador revolucionario) en su género. Más bien son pasos adelante, de enorme calidad y muy significativos. Y me doy cuenta de que muchas veces eso es tan o más importante que las "revoluciones" que muchas veces se cacarean sobre tal o cual juego. ¿Qué es lo más importante? Para mí, lo tengo claro, la diversión. La calidad técnica, la originalidad... sí, están muy bien, y las agradezco, qué caray. Suponen un aliciente realmente atractivo, pero si un juego está muy bien hecho, es revolucionario, pero me aburre... ¡buff!, pues que no me merece la pena. Prefiero un paso adelante tan importante como el que «Mafia» ha dado en la acción, sin necesidad de reinventar la rueda, antes que una idea revolucionaria en el género, que sólo sea fachada. Y por eso sigo jugando a aquellos juegos, y espero con ganas algunos de los que vas a encontrar aquí. Y, sí, uno de mis favoritos para el futuro sigue siendo «Doom III». ¿Qué le voy a hacer? Es mi debilidad, lo reconozco. ¿Por qué no me dices cuál es la tuya? Nos vemos el mes que viene en Micromanía.

> "Prefiero, sin duda, la diversión a la "revolución" o la originalidad"

Sumario

CONTENIDOS

ESTE MES...

58

MAFIA Aquí tenéis la review del juego más importante, provocativo e innovador del presente mes.



BATTLEFIELD 1942
Analizamos a fondo el último juego bélico concebido por E.A.

!!!Las mejores demos jugables para tu PC!!!

¡¡Más de 1 Giga de información con 9 Demos Jugables, Extras, mods, actualizaciones, utilidades y mucho más...!!!



88

■ C&C: GENERALS Descubrimos todos los secretos del nuevo proyecto de Westwood.



32



■ IMPERIUM Estrategia con mayúsculas en un juego que tiene visos de éxito seguro.

94

■ SYBERIA Si esta aventura te resulta demasiado complicada, consulta la solución.

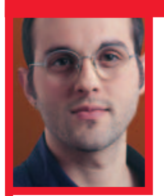


26

■ AGE OF MYTHOLOGY Tomamos contacto con este juego, un gran sucesor de «Age of Empires».

Índice por juegos

Desde la redacción



Nacho Cuezva

Sobre todo, adictivo

Todo fan de los juegos de velocidad que se precie de serlo conoce algún episodio de la serie «Need for Speed». El juego tiene solera. La primera entrega se remonta a los tiempos de «Test Drive» y fue diseñado específicamente para la consola 3DO. Posteriormente llegó a los PC, convirtiéndose en referente para otros juegos de conducción. Algunas ediciones han sido más afortunadas que otras, pero el denominador común en todas ellas es la capacidad de ofrecer diversión inmediata a aquel que lo prueba, gracias a una acertada mezcla entre arcade y simulación, que te engancha sin remedio.

■ Esta edición incluye modos de juego nunca vistos, como el "Be the Cop".



■ Experimenta la libertad de conducir millonarios deportivos a velocidad de vértigo, atravesando paisajes que cortan la respiración.

Vuelve el juego de velocidad más espectacular de EA

¿Te gusta conducir?

Prepárate para conducir los mejores coches del mundo con «Need for Speed: Hot Pursuit II», la última edición de un veterano juego, veloz como un arcade y realista como un simulador.

▶NUEVOS JUEGOS ▶EA ▶PC, PS2, XBOX, GAMECUBE ▶VELOCIDAD ▶OTOÑO 2002

■ Los modelos 3D de los vehículos están, si cabe, más conseguidos que en ninguna otra edición de «Need for Speed».

Dentro de pocas semanas vamos a poder disfrutar con el último capítulo de la saga «Need for Speed», un divertido y espectacular juego de velocidad que nos permite pilotar los deportivos más caros y exclusivos del mercado. Esta edición incluye una veintena de coches tan apetecibles como puedan ser el Ferrari 360 Spider o el Lamborghini Murciélago. El juego incluirá hasta 90 eventos diferentes en la versión PC que pondrán a prueba nuestra habilidad como conductores. Prepárate para esquivar coches a 200 Km/h en carreteras concurridas y escapar de la policía, eligiendo tus propias rutas y atajos, descubriendo innumerables secretos escondidos y evitando obstáculos imprevistos en mitad del camino. Cinco modos de juego (Challenge, Hot Pursuit, Championship, Top Cop y Be The Cop Mode) aseguran la variedad, así como la posibilidad de conexión a través de Internet, vía LAN o en Split Screen con un solo ordenador. Como marca de la casa, unos gráficos que quitan el hipo, tanto en los modelos de coches disponibles como en los escenarios que nos rodean, repletos de efectos ambientales de una belleza sin parangón.


Un juego de estrategia y acción repleto de fieros dinosaurios.

Crea tu propio parque jurásico
Criaturas feroces

▶NUEVOS JUEGOS ▶BLUE TONGUE, UNIVERSAL ▶PC ▶ESTRATEGIA/ACCIÓN

La compañía australiana Blue Tongue está preparando un nuevo juego inspirado en la película "Parque Jurásico". Se trata de un programa, mezcla de tycoon y acción, con el que podemos diseñar, construir y gestionar nuestro propio parque repleto de animales prehistóricos. El programa incluye un potente editor con el que construir el mundo, e incorpora aspectos tan interesantes como un laboratorio genético, que nos permite modificar 25 criaturas prediseñadas. Se incluyen multitud de ángulos de cámara, que permiten seguir la acción desde una vista aérea o desde los ojos de un visitante. Además del modo estratégico, «Jurassic Park» incluirá 12 misiones de acción ambientadas en el parque.


Los escenarios recrean con toda fidelidad el ambiente post-apocalíptico e industrial de Mega City One, la ciudad en la que Dredd impone su ley.

Juego de acción protagonizado por el Juez Dredd
Yo soy la justicia

▶NUEVOS JUEGOS ▶REBELLION, VIVENDI ▶PC ▶ACCIÓN ▶2003

Los creadores del primer «Alien Vs Predator» están preparando un nuevo juego de acción en primera persona inspirado en el héroe de cómic Juez Dredd. Durante la pasada edición del ECTS se presentó «Judge Dredd VS Judge Death», un programa protagonizado por un carismático personaje nacido en 1977, mitad policía y mitad juez, que imparte justicia con violentos métodos en las calles de una metrópolis futurista conocida como Mega City One. Rebellion es la compañía encargada del proyecto, que realiza en colaboración con 2002AD (la editora de los cómics). El objetivo del juego es acabar con el terrorífico Juez Death, una versión oscura y fantasmal del propio Dredd. El juego promete desplegar unos gráficos de gran calidad.

Vuelven los héroes de Lucasarts
Detectives de tebeo


Los personajes creados por Purcell protagonizan otra aventura gráfica.

▶NUEVOS JUEGOS ▶LUCASARTS ▶PC ▶AVENTURA ▶2004

Lucasarts parece empeñada en revivir los personajes que protagonizaron sus mejores aventuras. La compañía anuncia la continuación de «Sam & Max Hit The Road», la aventura publicada en 1993 y protagonizada los personajes surgidos de la imaginación del dibujante Steve Purcell. El dúo de detectives formado por un perro parlanchín y un conejo hiperactivo volverá a nuestros PCs a principios de 2004.

Segunda parte de «El Destino del Dragón»
Romance oriental

▶NUEVOS JUEGOS ▶PLANETA, STRATEGY FIRST ▶PC ▶ESTRATEGIA ▶NOVIEMBRE 2002

En noviembre se publica en nuestro país la segunda parte del aclamado juego de estrategia titulado «El Destino del Dragón». Esta segunda parte, bautizada como «Dragon Throne: Battle of Red Cliffs», también está inspirada en el texto clásico «El Romance de los Tres Reinos», que recrea uno de los momentos históricos más turbulentos de la historia de China, como es la caída de la dinastía Han. El sistema de juego será idéntico al de su predecesor.

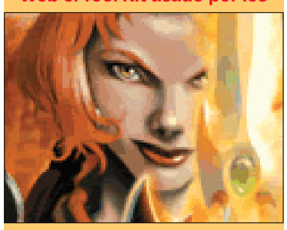

Estrategia en tiempo real con tintes históricos, ambientada en la antigua China.

Última hora

EL GOBIERNO GRIEGO ha prohibido la utilización de videojuegos, tanto en lugares públicos como en privado, al redactar una ley que los equipara con los juegos electrónicos de apuestas y que impone multas elevadísimas o incluso penas de cárcel.

EL COCHE FANTÁSTICO será protagonista de un juego de ordenador. Davilex Software publicará en noviembre un programa inspirado en la famosa serie de televisión, en el que aparecerán tanto KITT como su piloto, Michael Knight.

«DUNGEON SIEGE» ya tiene editor. Microsoft y Gas Powered Games ofrecen gratuitamente en su página web el Tool Kit usado por los



desarrolladores y la herramienta Siege Max diseñada por Discreet, así como cinco tutoriales para aprender a utilizar ambos.

EL ORDENADOR CUÁNTICO podría relevar a la tecnología PC. Mediante una combinación entre mecánica cuántica y tecnología láser, los científicos han conseguido un nuevo prototipo capaz de procesar varias tareas de forma simultánea, en vez de secuencial.

«MEDAL OF HONOR: SPEARHEAD» es el título de la expansión para «Allied Assault» que está preparando EA y que estará disponible a finales del presente año. La expansión contará con 9 misiones individuales.

Breves

«VIETNAM AIR WAR» es la expansión que ha desarrollado Just Flight para «Combat Flight Simulator 2». El pack incluye aviones inéditos, nuevos escenarios, treinta nuevas misiones y una campaña.

BLIZZARD cancela temporalmente 20.000 cuentas en Battle.net, tras descubrir que otros tantos usuarios estaban haciendo trampas, al usar un parche que permitía eliminar la niebla de guerra de forma ilícita.

LA PANTERA ROSA vuelve a las pantallas de nuestros ordenadores con «Pinkadelic Pursuit», un juego de plataformas en 3D y tiempo real, diseñado por Étranges Libellules.

«ISLAND THUNDER» es la nueva ampliación de «Ghost Recon». Se trata de una incursión imaginaria en Cuba que incluye ocho misiones individuales y cinco multijugador.

■ Nuevas unidades más espectaculares y poderosas en un juego de estrategia en tiempo real en el que se enfrentan ejércitos muy numerosos.

Se prepara la segunda parte de «Warrior Kings»

Mañana, en la batalla...

▶NUEVOS JUEGOS ▶BLACK CACTUS ▶PC ▶ESTRATEGIA ▶PRIMAVERA 2003

Uno de los mejores juegos de estrategia en tiempo real aparecidos durante 2002 fue «Warrior Kings». Black Cactus, los creadores del juego, ya están desarrollando una segunda parte del mismo. «Warrior Kings: Battles» está siendo diseñado a partir de una versión refinada del mismo motor gráfico 3D usado en la primera parte. Las principales mejoras incluidas en esta segunda parte son relativas a la IA de las unidades. Los generales controlados por el ordenador tienen comportamientos realistas, siendo capaces de construir una economía funcional, manejar batallones, controlar formaciones de combate e incluso de encontrar los puntos débiles de tus líneas defensivas. Una importante novedad es la inclusión de un sistema diplomático, que añade más profundidad a la campaña individual. «Warrior Kings: Battles» aparecerá en la primavera de 2003.



■ El aspecto gráfico es idéntico, pero no así la IA, que incluye importantes mejoras.

Batallas entre romanos, galos y bretones

¡Ave, César!

▶NUEVOS JUEGOS ▶KOCH MEDIA ▶PC ▶ESTRATEGIA ▶SEPTIEMBRE 2002



■ Demuestra tu capacidad de mando como César romano.

Legion» es un nuevo juego de estrategia en tiempo real ambientado en la época romana. El jugador se convierte en César y tiene la misión de ampliar las fronteras del imperio, luchando contra los bretones y los galos. Para conseguir la victoria será tan importante demostrar nuestras dotes como estratega militar como ser un buen negociador, ya que resulta imposible triunfar sin ayuda. La experiencia y la moral de las tropas será tan importante como la adaptación al terreno, que determinarán la victoria o el fracaso de la invasión. «Legion» incorpora un complejo sistema económico y escenarios renderizados de gran calidad.



■ Las mejores escenas de la película aparecen representadas en este atractivo programa.

Un juego basado en la película "La Gran Evasión"

Huida desesperada

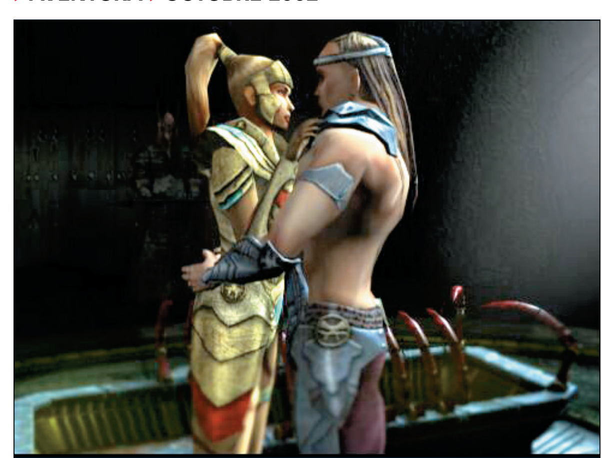
▶NUEVOS JUEGOS ▶SCI ▶PC , XBOX, PS2 ▶ACCIÓN ▶2003

SCI está desarrollando un nuevo juego inspirado en la película "La Gran Evasión", la película bélica protagonizada por Steve McQueen. La historia nos transporta hasta la Segunda Guerra Mundial, concretamente al campo de prisioneros de Stalag Luft III. Nuestro objetivo será protagonizar la mayor fuga de la historia y escapar con vida de los alemanes. El programa combina fases de sigilo, persecuciones y acción, que retratan fidedignamente el pulso de la película. La distracción cumple una función primordial en el juego, si queremos escapar de nuestros captores. El jugador podrá controlar a cuatro personajes diferentes, cada uno con su propio espectro de habilidades y cualidades físicas. A lo largo del juego podremos manejar distintos vehículos, como camiones o motocicletas. Nos enfrentaremos con un buen número de unidades enemigas especializadas y encontraremos diferentes aliados que nos ayudarán a escapar de aquellos. El lanzamiento de «La Gran Evasión» está previsto para el próximo año.

Segunda parte del juego «Ring»

El anillo de Sigfrido

▶NUEVOS JUEGOS ▶ARXL TRIBE, FRIENDWARE ▶PC ▶AVENTURA ▶OCTUBRE 2002



■ Enigmas, aventura y épica en un juego inspirado en la ópera "El Anillo del Nibelungo".

Philippe Druillet está terminando la segunda parte de «Ring», adaptación en forma de aventura gráfica de la obra "El Anillo del Nibelungo", una historia nacida de la mitología escandinava y posteriormente convertida en ópera por Wagner. «Ring 2: El Crepúsculo de los Dioses» nos convierte en el héroe Sigfrido que, tras derrotar al dragón y conseguir el anillo de poder, vive una época dorada en la que desafía los grandes poderes y gana el amor de la Valkiria, ocasionando su caída en el crepúsculo de los dioses. En esta edición, de nuevo se usa la tecnología Cinergy, que maneja personajes 3D en tiempo real y efectos especiales de alta definición sobre fondos pre-renderizados. A lo largo de la aventura, encontraremos 24 personajes originales (dioses, héroes, villanos, dragones, ogros...) y más de 25 áreas (bosques oscuros, castillos, puertos..) que explorar. En vez de puzzles imposibles, el juego está repleto de enigmas contextuales.

Nuevo proyecto de JoWood

Al filo de la ley

▶NUEVOS JUEGOS ▶JOWOOD ▶ACCIÓN, AVENTURA ▶PC ▶2003 ▶FINALES 2002

Cold Zero» es un juego mezcla de acción y aventura en tercera persona, protagonizado por un detective privado llamado John Mc Affrey que, por culpa de la necesidad económica, se ve implicado en una estafa a un capo de la mafia italiana. Desde entonces, Mc Affrey tiene que huir sin descanso y aceptar todo tipo de misiones ilegales para seguir con vida. La primera de ellas consiste en introducirse en un laboratorio biológico para robar un virus llamado «Cold Zero». La infiltración es parte esencial de la jugabilidad, así como la interacción con personajes. Encontraremos 16 localizaciones y más de 100 personajes distintos. Para defendernos de la mafia dispondremos de más de una centena de armas distintas.



Los más esperados

Llevamos meses hablando de ellos y escuchando todo tipo de rumores y de noticias pero, ¿cuándo vamos a poder disfrutar de tan esperados títulos? Aquí os ofrecemos los últimos datos sobre los lanzamientos más importantes para el futuro. Si no hay retrasos de última hora, «Unreal Tournament 2003» debe ser el primero en llegar.

PARRILLA DE SALIDA

Unreal Tournament 2003
▶OCTUBRE 2002 ▶ACCIÓN ▶PC ▶LEGEND, INFOGRAMES
¿Llegaremos a verlo algún día? Nuevo retraso de la versión oficial, mientras circulan las primeras betas en Internet.

I.G.I. 2: Covert Strike
▶NOVIEMBRE 2002 ▶ACCIÓN ▶PC ▶INNERLOOP, CODEMASTERS
La distribuidora anuncia el primer retraso (esperemos que sea el último) en un juego que mezcla a partes iguales espionaje, acción y táctica

Age of Mythology
▶NOVIEMBRE 2002 ▶ESTRATEGIA ▶PC ▶ENSEMBLE, MICROSOFT
La primera impresión ha sido muy favorable. Parece poco innovador, pero tan sólido como el coloso de Rodas.

Lara Croft. Tomb Raider: The Angel of Darkness
▶NOVIEMBRE 2002 ▶ACCIÓN ▶PC, PS 2 ▶CORE DESIGN, EIDOS
Más parecida a Angelina Jolie que nunca vuelve, más dura que nunca, Lara,la heroina más deseada, ahora en plan castigador.



CALENTANDO MOTORES

FIFA 2003
▶NOVIEMBRE 2002 ▶DEPORTIVO ▶PC, PS2, GCUBE, XBOX ▶EA SPORTS
EA prepara la edición anual de su simulador futbolístico. Esta entrega promete resolver los problemas más graves en la IA.

Splinter Cell
▶DICIEMBRE 2002 ▶ACCIÓN/ESTRATEGIA ▶PC, XBOX ▶RED STORM, UBI
A medio camino entre «Metal Gear Solid» y «Rainbow Six» está el último juego apadrinado por Tom Clancy.

Unreal II: The Awakening
▶FINALES 2002 ▶ACCIÓN ▶PC ▶LEGEND, INFOGRAMES
Su hermano se retrasa, así que no es de extrañar que la segunda parte de «Unreal» vaya para largo.

Praetorians
▶FEBRERO 2003 ▶ESTRATEGIA ▶PC ▶PYRO STUDIOS, PROEIN
Estrategia histórica para los aficionados a las tácticas militares, con Pyro dando el do de pecho. Una nueva joya "made in Spain" que se va al 2003.

EN BOXES

Colin McRae Rally 3
▶PRINCIPIOS 2003 ▶VELOCIDAD ▶PC ▶CODEMASTERS, PROEIN
Los chicos de Codemasters parecen dispuestos a demostrar que nadie puede superarles cuando se trata de hacer juegos de rallies. En cualquier caso, mucho nos tememos que habrá que esperar hasta el próximo año para comprobarlo.

Doom III
▶2003 ▶ACCIÓN ▶PC ▶Id, ACTIVISION, PROEIN
Paciencia, chicos, porque el proyecto más esperado del planeta videojuego no verá la luz hasta el año que viene. Por lo menos.

Halo: Combat Evolved
▶VERANO 2003 ▶ACCIÓN ▶PC, MAC ▶GEARBOX, MICROSOFT
Los que hemos probado la versión Xbox esperamos con gran expectación la llegada de este juegazo hasta las pantallas de nuestros PCs.

Un simulador con una espectacular IA

La emoción de conducir

▶NUEVOS JUEGOS ▶RAZORWORKS, EMPIRE ▶PC, PS2, XBOX ▶VELOCIDAD ▶FINALES 2002

Razorworks presenta un nuevo simulador de conducción titulado «Total Immersion Racing». Se trata de un juego de conducción muy realista que incorpora un sistema de IA mucho más avanzado de lo que nunca vimos en un programa de este tipo. Bautizado como AI-TUDE, este sistema de Inteligencia Artificial permite que los conductores controlados por la máquina tengan reacciones humanas y que su forma de conducir esté sujeta a características personales como la energía, el buen juicio o el conocimiento previo del circuito. Si conducimos de forma peligrosa, puede que algunos conductores se sientan molestos, incluso pueden llegar a perder los estribos.



■ Conducir no es sólo habilidad, sino también temple y sangre fría, como demuestra el nuevo trabajo de Razorworks.

Breves

«AMERICAN CONQUEST» es el nuevo proyecto de CDV. Se trata de un juego de estrategia en tiempo real, que abarca desde el descubrimiento de Colón hasta la guerra de Independencia .

PLAYSTATION 3 no será un sistema exclusivamente dedicado a los videojuegos. Esta "consola", que no aparecerá hasta 2005, incluirá un sistema operativo propio y conexión a Internet de alta velocidad.

«TRIBUNAL» es la primera expansión de «The Elder Scrolls III: Morrowind». Esta expansión, que verá la luz en septiembre, amplía en extensión y contenidos el universo de este fantástico jdr.

REBAJAS en las consolas de última generación. A partir del 30 de agosto se reduce el precio de Playstation 2 (que queda entre los 249 y los 259 euros, dependiendo del país europeo) y de Xbox, que desde entonces cuesta 249 euros.

Batallas 3D entre naves espaciales

Espacio profundo

▶NUEVOS JUEGOS ▶STRATEGY FIRST, PLANETA ▶PC ▶ESTRATEGIA ▶NOVIEMBRE 2002

O.R.B.: Off World Resource Base» es un nuevo juego de estrategia en tiempo real ambientado en el espacio profundo, en el que dos civilizaciones se enfrentan entre sí por el control de los recursos que ambos precisan para la expansión de su imperio. Cada una de las razas dispone de una campaña individual , estrategias de combate únicas y su propio árbol de desarrollo tecnológico. Las batallas multijugador permiten la participación simultánea de hasta ocho jugadores, ya sea en modo cooperativo o enfrentados cara a cara. El universo dinámico diseñado para el juego incluye planetas vivos, basura espacial y cinturones de asteroides, con los que podemos interactuar. El sistema de control de unidades está muy logrado y permite una gran rapidez de control. Las luchas multitudinarias son el punto fuerte del juego, que incluye un editor de escenarios y misiones.


■ Estrategia y batallas estelares en un juego espacial.

Crea tus propias montañas rusas

Vértigo en el parque

▶NUEVOS JUEGOS ▶INFOGRAMES ▶PC ▶ESTRATEGIA ▶2002



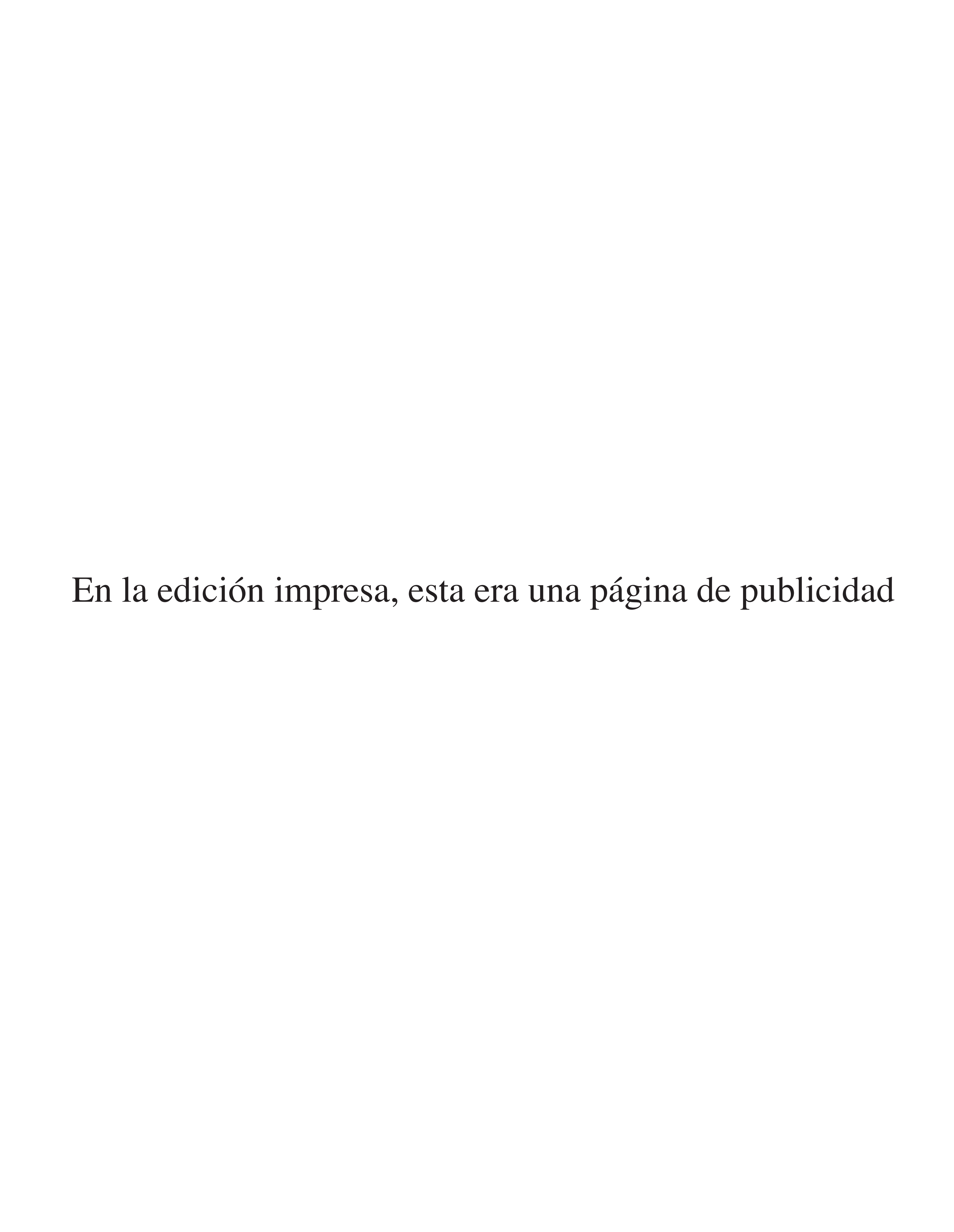
Infogrames prepara la segunda parte de «Railcoast Tycoon», el juego que nos permite diseñar montañas rusas. Esta edición ofrece más libertad y permite una mayor creatividad a la hora de diseñar nuestras atracciones favoritas. Tanto el interfaz como el editor se han rediseñado para resultar más fáciles de usar e intuitivos, e incluyen nuevas temáticas y atracciones. Para conseguir un realismo aún mayor, Infogrames ha llegado a un acuerdo con la principal fabricante americana de este tipo de atracciones, Six Flag, que incluye 25 réplicas reales de atracciones existentes en el mundos.

Un nuevo y prometedor manager futbolístico

¡Esto sí que es fútbol!

▶NUEVOS JUEGOS ▶SCI ▶PC ▶MÁNAGER ▶25 NOVIEMBRE 2002

Un nuevo mánager futbolístico pretende devolver la emoción a los aficionados por los juegos de gestión inspirados en el deporte rey. Su título es «Four Four Two» e incluye suficientes novedades como para satisfacer al usuario más exigente. El interfaz de control es uno de sus mayores hallazgos, permitiendo al jugador involucrarse tanto como desee en la gestión de su equipo favorito. El programa incluye diferentes modalidades de juego, como Free Play , Career, Classic (que reproduce la temporada 81-82), Legends (que permite gestionar a uno de los 20 mejores equipos de la historia), Challenge y Multijugador (para un máximo de cuatro jugadores), y cuenta con la colaboración de Terry Venables y Gabby Logan para el asesorar al usuario. Seiscientos clubes, 20.000 jugadores, 9 países y 21 ligas europeas están incluidas en este completo programa, que consigue trasmitir de forma fidedigna y asequible para novatos el espíritu de este tipo de competiciones.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Espías del siglo XXI

Splinter Cell



▸RED STORM
▸PC
▸ACCIÓN/ESTRATEGIA
▸DICIEMBRE 2002

1 El sigilo juega un papel fundamental en la nueva producción de Red Storm, aunque en ciertas ocasiones la acción directa también puede ser una solución adecuada. Sin embargo, estamos ante el típico juego que no premia los enfrentamientos y los combates, apostando más por la acción estratégica. Uno de los mejores ejemplos lo encontramos en la posibilidad (a veces, necesidad) de ocultar un cadáver para que no lo descubra el enemigo y dé la voz de alarma.

2 El uso de luces y sombras, gracias al motor gráfico que se ha diseñado, se convierte en un componente fundamental de cara a la jugabilidad. Esconderse en rincones oscuros, y usar adecuadamente la visión infrarroja y térmica, puede convertir las incursiones de nuestro agente especial en terreno enemigo en un pequeño paseo si planificamos de modo adecuado cada paso a dar.

3 El entorno físico es otro de los aliados con que se ha de contar en «Splinter Cell». Ocultarse tras objetos, esquinas, y escudriñar el escenario antes de dejarnos ver, puede evitar desagradables sorpresas para el jugador.

Se acerca, se acerca...

DOOM III



▶ID SOFTWARE
▶PC
▶ACCIÓN
▶2003

1 Aunque «Doom III» mantendrá en su ambientación numerosos elementos procedentes de los orígenes de la serie –alienígenas, demonios...– se suma un nuevo grupo de personajes, los zombies, que otorgan al juego un cierto aire a "survival horror".

2 El desarrollo de una nueva tecnología gráfica ha permitido aplicar numerosos detalles de calidad que afectan directamente a la jugabilidad: interacción casi total con escenarios, sonidos procedentes de múltiples puntos, luces y sombras que ocultan a los enemigos en los lugares más insospechados, reflejos que nos permiten adivinar por dónde se mueven los personajes, y unas animaciones y verismo en los rasgos físicos que sobrecogen desde el primer instante de juego.

3 Muchos enemigos poseen la facultad de atacar a distancia, incluso mediante poderes elementales (como el fuego) a lo que se suma una inteligencia artificial que va desde lo más simple, en los zombies, a lo más retorcido y realista, en algunos demonios y alienígenas. El enemigo será tan o más hábil que el propio jugador, usando en su beneficio todo el entorno.

A dios rogando...

Shade

▶BLACK ELEMENT SOFTWARE
▶PC
▶AVENTURA/ACCIÓN
▶PRIMAVERA 2003

1 Aunque su apariencia es la de un juego de acción más, «Shade» posee un guión ciertamente original. Nuestro papel es el de un peculiar investigador que trabaja, ni más ni menos, que al servicio directo de Dios. Una visita a un pueblecito europeo, donde el sacerdote local ha informado de ciertos "milagros", nos trasladará a una historia brillante, plagada de acción.

2 El juego se divide en cinco capítulos que no sólo abarcan una enorme variedad de escenarios, sino también de situaciones temporales diversas. Los viajes en el tiempo se convierten en una fuente de sorpresas, que nos permitirán ir descubriendo la historia que se esconde tras el enigma que debemos resolver.

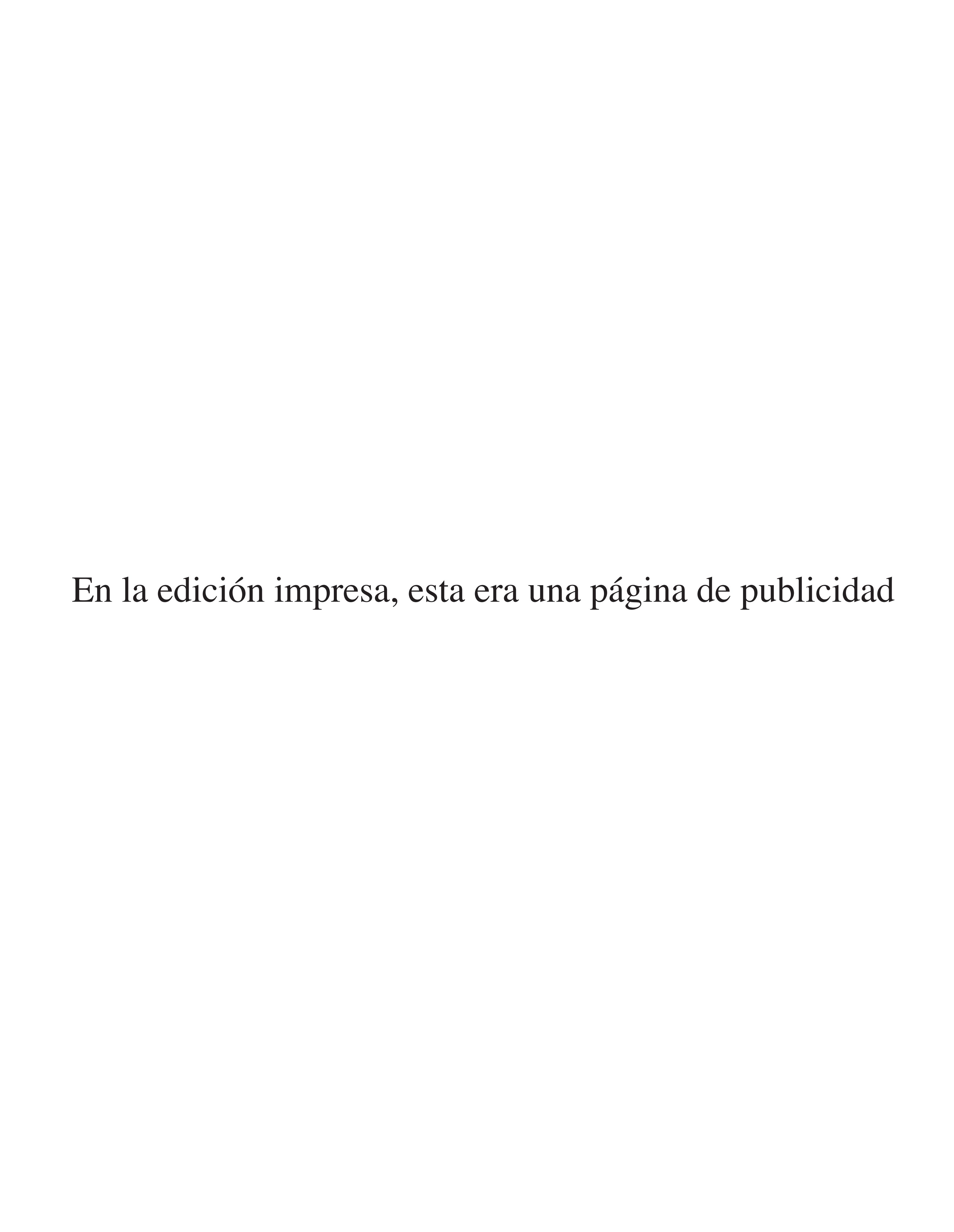
3 Black Element ha realizado un esfuerzo enorme en la tecnología: iluminación realista, IA que permita cooperar al enemigo y un gran número de secuencias cinemáticas que nos sumerjan casi en una película, a caballo entre el terror y la ciencia ficción.



1

2

3



En la edición impresa, esta era una página de publicidad

¡Acaba con Charlie!

Vietcong

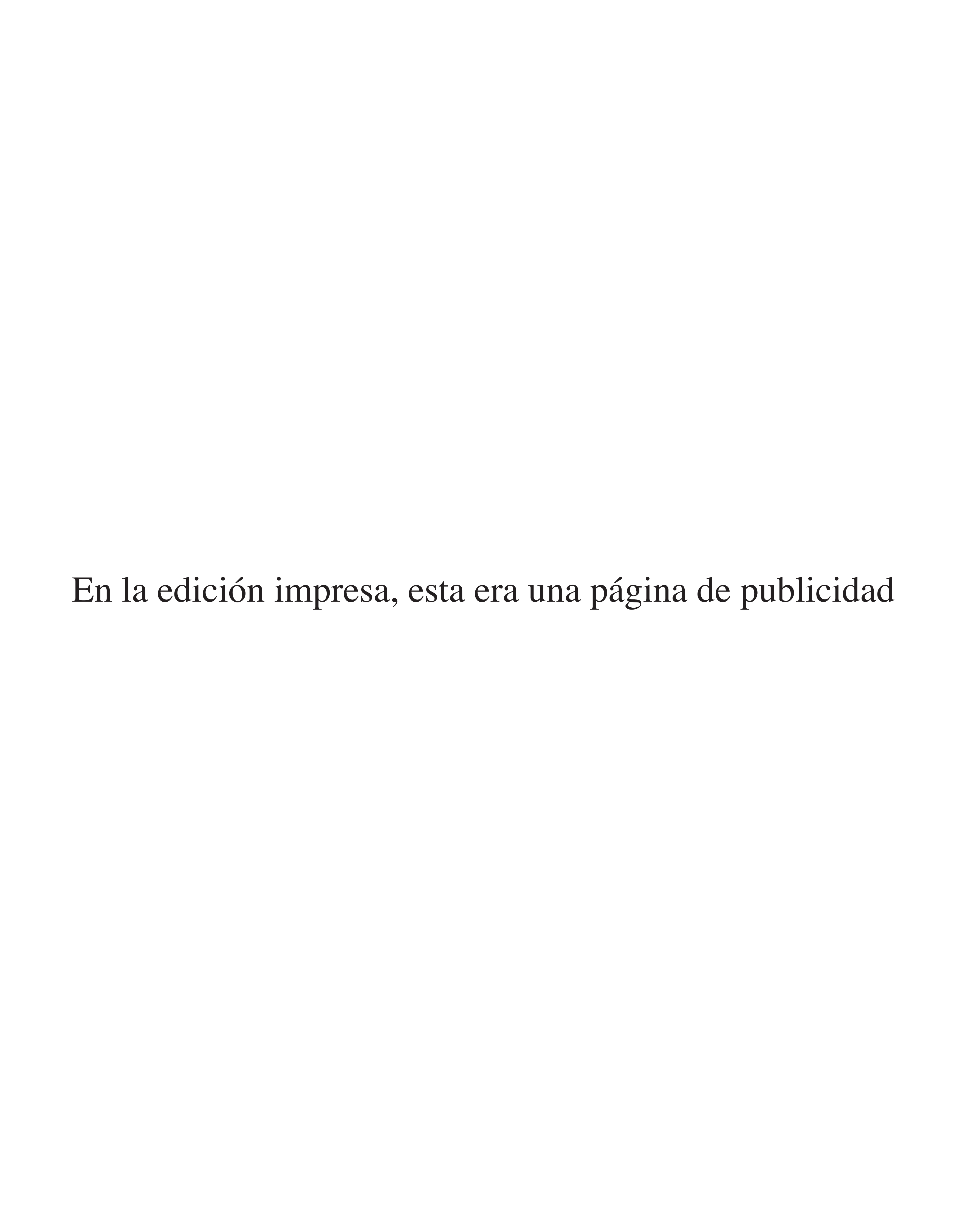
▶PTERODON/ILLUSION SOFTWORKS
▶PC
▶ACCIÓN
▶FINALES 2002



1 La ambientación de «Vietcong» sitúa al jugador en plena jungla vietnamita, en 1967, al mando de un equipo compuesto por seis miembros (incluido el protagonista). Diversas misiones de incursión, conquista y eliminación del enemigo, así como defensa de los ataques que Charlie llevará a cabo, son la base del diseño.

2 Contamos con un ingeniero, un médico, un guía, un artillero y un encargado de comunicaciones. Gracias a éste podremos solicitar apoyo aéreo, en determinadas situaciones, antes de internarnos en una zona comprometida, o como refuerzo para rechazar un ataque. ¡El napalm casi se huele!

3 En lugar de inspirarse en la historia, «Vietcong» toma como referencia películas sobre la guerra de Vietnam, como "Platoon" o "La Chaqueta Metálica", lo que no impide que muestre un gran realismo en el diseño de misiones y en múltiples detalles.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

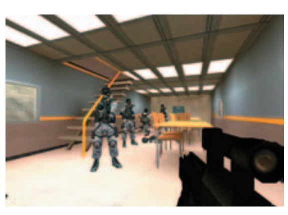


HABLANDO CLARO

CARTAS A LA REDACCIÓN

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para opinar y hacerte oír.

Dichosos retrasos



@ En el número 90 de vuestra revista, en la sección de noticias, se indica que «Project IGI 2» aparecerá en agosto de 2002, sin embargo en el número siguiente aparece anunciado para septiembre. Esta fecha, ¿ya es definitiva o habrá que soportar nuevos retrasos?

Sergio Luengo Iglesias

Pues... no es definitiva. En principio todas las fechas que aparecen en Micromanía, salvo que se indique lo contrario, son definitivas, ya que nos las comunican directamente las compañías responsables de cada título. Sin embargo, como cualquiera de vosotros podría atestiguar, los lanzamientos más esperados tienen la incómoda costumbre de retrasarse una y otra vez, sin que las continuas protestas de los usuarios parezcan capaces de hacer nada para evitarlo. Así pues la respuesta a tu pregunta es: no; noviembre parece ser ahora el mes de lanzamiento... siempre y cuando el juego no se vuelva a retrasar.

Doom III

@ Os quiero felicitar por vuestra revista y por el reportaje del número pasado sobre id Software y la serie «Doom». Creo que «Doom» y «Doom II» son dos obras maestras, y lo compruebo cada vez que después de aburrirme con algún juego de los de ahora (aunque no con todos, que conste), me pongo a jugar a cualquiera de ellos y todavia me enganchan, aún pego botes en la silla cuando desde detras de una esquina me sale un bicho de esos y me lanza bolas de fuego. Esta reflexión la hago pensando en «Doom III», porque si con los dos primeros juegos todavía disfruto, me asusta imaginarme jugando a esta nueva obra de arte. Por juegazos como estos es por lo que vale la pena gastarse una pequeña fortuna en un buen ordenador.

kloud

Muchas gracias por tu felicitación. Nos alegra saber que, al menos en tu opinión, hemos acertado con el tema del reportaje. Por otra parte, nosotros también pensamos, como tú, que «Doom III» puede marcar un antes y un después de su aparición y que, efectivamente, promete ser uno de esos escasos títulos capaces de crear afición. Eso sí, parece que no será necesario por el momento que saltes por la ventana para ir a la tienda a comprar un equipo nuevo porque desgraciadamente todavía falta bastante tiempo para que aparezca. Mientras tanto, habrá que entretenerse con "fruslerías" como «Mafia» o «Battlefield 1942». ;-)

Warcraft III

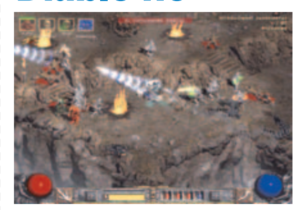


@ Escribo para quejarme del mal funcionamiento de Battle.Net en general, pero sobre todo en lo referente a «Warcraft III». Estoy muy cansado, pero que mucho, de que cada vez que me desconectan (y gracias a Battle.Net esto pasa muy a menudo) me cuente la partida como una derrota. Espero que en Blizzard lean esta queja y tomen nota de ella.

Vicente Mote Cabildo

Comprendemos tu malestar, porque efectivamente resulta muy desagradable que figure como una derrota una partida que no se ha podido completar por un fallo técnico. Lo que sucede es que a nosotros al menos no se nos ocurre otro método para evitar la picaresca (que se da y mucho en otros juegos) de la gente que al verse perdiendo una partida la abandona apagando el ordenador para que no aparezca en su historial o, dependiendo del juego, figure como un empate. Lo ideal, claro está, sería que no se produjeran cortes accidentales, pero dado el estado de las líneas telefónicas en nuestro país (y es que la mayor parte de la culpa no debes achacársela a Battle.Net) ésa es todavía una idea bastante utópica.

Diablo no



@ Como adicto a los videojuegos y a los juegos de rol de mesa, quiero decir que no

Carta del mes

Juegos caros, mala presentación

@ Antes te comprabas un juego y te encontrabas en la caja multitud de cosas que le añadían atractivo aun antes de instalarlo, como trípticos o manuales de considerable grosor. De ejemplo sirven los manuales y trípticos de atributos de los bichos de «Heroes of M&M» 1 y 2. Hoy día el manual de «Heroes of M&M 4» es birrioso. En fin, que el precio del juego sigue siendo caro, pero su calidad merma. Y yo me pregunto, ¿cómo es posible que una distribuidora joven como FX ofrezca juegos de buena calidad y buena presentación a precios moderados si, como se supone, hay tanta piratería?

Phephûk



Son muchas las cartas que nos llegan sobre este asunto. Desgraciadamente, no hay mucho que los usuarios puedan hacer, salvo, claro está, manifestar su protesta, directamente a las compañías o a través de secciones como ésta, o, simplemente, dejar de comprar los productos que no alcancen unos requisitos de calidad mínimos.

La queja

Mechwarrior 4

@ Soy un jugador habitual de «Mechwarrior 4 Vengeance», pertenezco a un clan y cada día juego con mis colegas americanos. El caso es que han aparecido en EE.UU los llamados "mech paks" en los que vienen nuevos mechs que pilotar (cuatro por pak) y nuevas armas y configuraciones. Mi problema es que por vivir en España no puedo disfrutar de estas expansiones. Pensé en comprarlas por Internet, pero Microsoft no vende fuera de EE.UU., así que me veo obligado a usar los mechs de siempre mientras los americanos me aplastan con los nuevos modelos. Mi esperanza ahora es que en el futuro «Mechwarrior Mercenaries» saldrán todos los mechs de los paks publicados. ¿Vosotros sabéis si lo van a sacar en España?

LS

Ciertamente resulta muy triste cada vez que una expansión no llega a nuestro país, especialmente si se trata de un juego con tanta orientación multijugador como «Mechwarrior 4». Desgraciadamente los números mandan, y si una compañía considera que no hay mercado para un título en concreto resulta difícil que se decidan a publicarlo. En cuanto a «Mechwarrior Mercenaries», Microsoft no tiene prevista su publicación en un futuro cercano, así que a no ser que puedas acceder a alguna tienda en la que adquirir una copia importada del juego o lo compres a través de Internet, mucho nos tememos que tendrás que seguir utilizando tus antiguos mechs y aguzando el ingenio.

Tu opinión es importante, escríbenos

Participa en esta sección enviando un e–mail a elbuzon@micromania.es o una carta a Hobby Press S.A. Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.



No olvides indicar tus datos personales. Todas las aportaciones seleccionadas, recibirán una camiseta exclusiva de Micromanía.

entiendo porque la gente tiene tanta fijación con «Diablo», que no es un mal juego, pero que sin duda los hay mucho mejores como «Baldur's Gate» y sus continuaciones o el reciente «Dungeon Siege». El juego en sí es bastante pobre y su modo multijugador se basa en matar y matar (para eso ya tenemos «Quake» o «Counter Strike»). En mi opinión, si la gente quiere jugar a rol debería probar el auténtico rol (de mesa) como, por ejemplo, El Señor de los Anillos, Dungeons & Dragons o Rolemaster o, si lo que quieren es estrategia, probar algún wargame clásico.

Sengi

Bueno, ahí queda tu opinión para que quede constancia de ella, aunque nos tememos que los cientos de miles de seguidores de la serie «Diablo» en todo el mundo no estarían muy de acuerdo contigo. Por otra parte, aunque es cierto que la experiencia de juego de «Baldur´s Gate» no tiene mucho que ver con la de «Diablo», estarás con nosotros en que, en cuanto a sistema de juego, las diferencias entre el título de Blizzard y «Dungeon Siege» son más bien escasas ya que en los dos se trata de avanzar por mazmorras y matar monstruos mientras se sube de nivel y se obtienen objetos más poderosos.

¿Conversiones?



@ Tan sólo quería comentar brevemente un leve fallo de expresión que se está cometiendo en el buzón últimamente cuando se habla de las conversiones de consola a PC y, más en concreto, de «Spider–Man». Este juego, técnicamente, no es una conversión pues ha aparecido al mismo tiempo para todas las plataformas. Podríamos decir, eso sí, que está diseñado para ser usado con consola. ¡Ojo! No es lo mismo.

Anthony Coyle Cubo

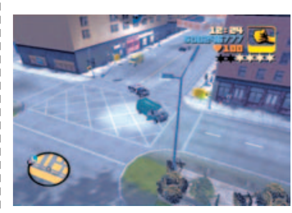
Cuando hablamos de una conversión no nos referimos sólo a un juego que haya aparecido primero en una plataforma y luego posteriormente en otra, sino también, como es el caso de «Spider–Man», a un juego que ha sido desarrollado teniendo en mente un tipo de plataforma y luego ha sido convertido (o adaptado) a otra, aunque en el mercado aparezcan todas a la vez. En el caso concreto del juego de Activision tanto su interfaz como su sistema de control hablan a las claras de en qué estaban pensando sus desarrolladores mientras lo diseñaban.



Formidable Que LucasArts se haya decidido por fin a anunciar la continuación de «Sam & Max», una de sus mejores aventuras gráficas.

Lamentable Que después de casi seis meses de retraso EA sólo haya traducido el manual de «Freedom Force», dejando en inglés textos y voces.

GTA III



@ Quiero mostrar mi descontento con la conversión a PC de esa obra maestra que es «Grand Theft Auto III», porque ha sido muy mal realizada: las opciones de configuración son prácticamente inexistentes... y eso implica que aun teniendo un equipo muy potente el juego padece unos niveles bajísimos de fps, volviéndose injugable en ocasiones. He quedado bastante decepcionado.

Oscar Rojas

Como ya dijimos en su review, el mayor problema de «GTA3» son sus elevados requisitos técnicos y parte de la responsabilidad de esos requisitos recae sobre el proceso de conversión y la ausencia de una opción de configuración. Esperemos que protestas como la tuya sirvan para que las compañías se esfuercen un poco más.

En pocas palabras

SÍ nos gusta

- La capacidad de reacción de Blizzard a la hora de castigar a los tramposos cancelando durante dos semanas más de 20.000 cuentas de Battle.net.
- La respuesta de los seguidores de «Neverwinter Nights» que ya han desarrollado más de 1.000 módulos para este juego accesibles para todos desde la web de Bioware.
- La iniciativa de Gas Powered Games que ha puesto a disposición del público en Internet el potente editor de «Dungeon Siege».
- Que por fin se anuncie un juego para PC inspirado en "Judge Dredd", un estupendo cómic hasta ahora desaprovechado.

NO nos gusta

- El agravio comparativo que se produce cada vez que un buen juego (sin ir más lejos, «Mechwarrior Mercenaries») no aparece publicado en nuestro país.
- Los inevitables pero a la vez insoportables retrasos de tantos títulos esperados («Project IGI 2», «Raven Shield», «Shadowbane»,...)
- La censura que se ha practicado en Grecia prohibiendo de forma absoluta cualquier tipo de videojuego.

Humor

por Ventura y Nieto





El Buzón
HABLANDO CLARO

Reviews e imágenes



@ Me gusta mucho la revista pero quisiera criticar la selección de imágenes que hacéis en las reviews. En mi opinión abusáis mucho de los primeros planos y de las cámaras con los ángulos más injugables, que son muy espectaculares pero no sirven para hacernos una idea de cómo es el juego.

PekosBob

Nuestro criterio a la hora de seleccionar las imágenes que aparecen en una review no es ni mucho menos el de la espectacularidad, sino el de mostrar el juego desde todos los ángulos posibles para que os podáis hacer la idea más clara de cómo es en realidad. Esto por lo general implica hacer capturas desde todos los tipos de cámara permitidos por el juego. En cualquier caso, lamentamos que te haya parecido que la selección que realizamos no acaba de corresponderse con lo que son los juegos, y procuraremos esforzarnos aún más si cabe en el proceso de selección de imágenes.

La Polémica del mes

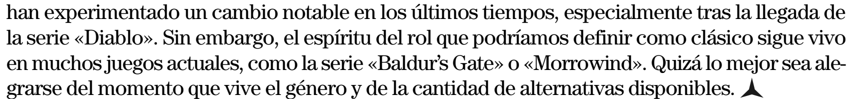
¿Rol descafeinado?

@ Soy un gran aficionado a los juegos de rol y quiero plantear la pregunta de si este género no ha perdido un poco la profundidad que tenía antes. Por ejemplo, en «Fallout» había una lista tan grande de habilidades por desarrollar que era imposible jugar una sola vez el juego, pues cambiaban muchas cosas si dedicábamos nuestros puntos a otras habilidades. Me da la impresión de que los juegos de ahora, en aras de una mayor jugabilidad y espectacularidad, han sacrificado parte de esa libertad de acción; muchas veces incluso convirtiendo un juego en un "mata-mata" sin apenas una búsqueda secundaria o con unos argumentos mas propios de un arcade que de cualquier otro tipo de juego.

Gerard Moret i Fornos



Tu opinión de "viejo rolero" es totalmente comprensible, y es que es cierto que los juegos de rol han experimentado un cambio notable en los últimos tiempos, especialmente tras la llegada de la serie «Diablo». Sin embargo, el espíritu del rol que podríamos definir como clásico sigue vivo en muchos juegos actuales, como la serie «Baldur's Gate» o «Morrowind». Quizá lo mejor sea alegrarse del momento que vive el género y de la cantidad de alternativas disponibles.



Estrategia por turnos

@ Quiero señalar la escasez de este tipo de títulos que padece el mercado actual. Sin embargo, no hay más que echar un ojo por Internet para descubrir que son legión los portales dedicados a ellos en los que incluso se pueden encontrar cientos de nuevos mapas y misiones para juegos que hace tiempo están descatalogados. Teniendo esto en cuenta creo que no sería pedir demasiado que a algunas compañías se le ocurriera relanzar sus series clásicas, como ha hecho Blizzard con «Diablo» o «Warcraft». A lo mejor se llevaban una sorpresa.

Igor

Pues nada, ahí está tu demanda. Es cierto que en principio no es muy habitual que las compañías se animen a relanzar productos descatalogados, pero, oye, quién sabe, a lo mejor si hay suficientes peticiones alguien acaba dándose por aludido y se pone manos a la obra.

Referencia aventurera



@ En mi opinión la referencia en aventuras gráficas tendría que ser «The Longest Journey» y no «La fuga de Monkey Island» ya que el primero también es en 3D, se controla mejor, y los puzzles y la historia son muy superiores. Creo que os habéis dejado llevar por lo clásico, ¡cogiendo una saga! Y si comparáis también las puntuaciones April superó a Guybrush que no es "completamente en 3D".

Joaquim Navarro Vaquero

El dilema que nos planteas es interesante, porque ambos son unos juegos excepcionales y, como dices, ambos podrían figurar como la referencia en su género. Nos hemos inclinado por «La fuga de Monkey Island» porque las diferencias en la puntuación (89 frente a 90) no son significativas en este caso, porque el juego de Guybrush es ligeramente anterior en el tiempo y porque, efectivamente, consideramos que el tratarse de la continuación de una saga de la trascendencia de «Monkey Island» sí que tiene una cierta importancia. En cualquier caso se trata de una cuestión de opinión y, por supuesto, la tuya vale tanto como la nuestra.

Parches problemáticos

@ Os escribo para quejarme no de los parches en sí, que permiten a los juegos de PC solventar errores e incluso alargar la vida de éstos añadiendo nuevos mapas y skins, sino del sistema que utilizan muchas para presentarlos a los usuarios. En primer lugar, muchas veces sólo los sacan para la versión inglesa del juego y tenemos que esperar meses para tenerlo en español. Por otro lado, en muchas ocasiones la información que acompaña el parche suele ser escasa y resulta un verdadero lío aplicarlo correctamente.

Albert Aubanell

Aunque no sucede siempre sí que es cierto que con mucha frecuencia el proceso de actualización de un juego se convierte en un problema. El conflicto radica en que en muchas ocasiones las compañías le suponen al usuario un acceso a Internet que no está a su alcance o unos conocimientos que no tiene por qué tener. Esperemos que con el tiempo esta situación se normalice y todos los parches aparezcan en su momento y se instalen sin problemas.

Lo mejor... La llegada de «Mafia» que además de reflejar la buena salud del género, demuestra que con suficiente empeño se puede seguir siendo original.

Lo peor... Que todavía no haya aparecido «Unreal Tournament 2003» y ya estén circulando por Internet copias pirata de la versión beta. Una vergüenza.

Preguntas sin respuesta

¿Hasta... dónde están dispuestos a llegar los fabricantes de consolas en esa guerra de precios en la que, afortunadamente, los principales beneficiados somos los usuarios?

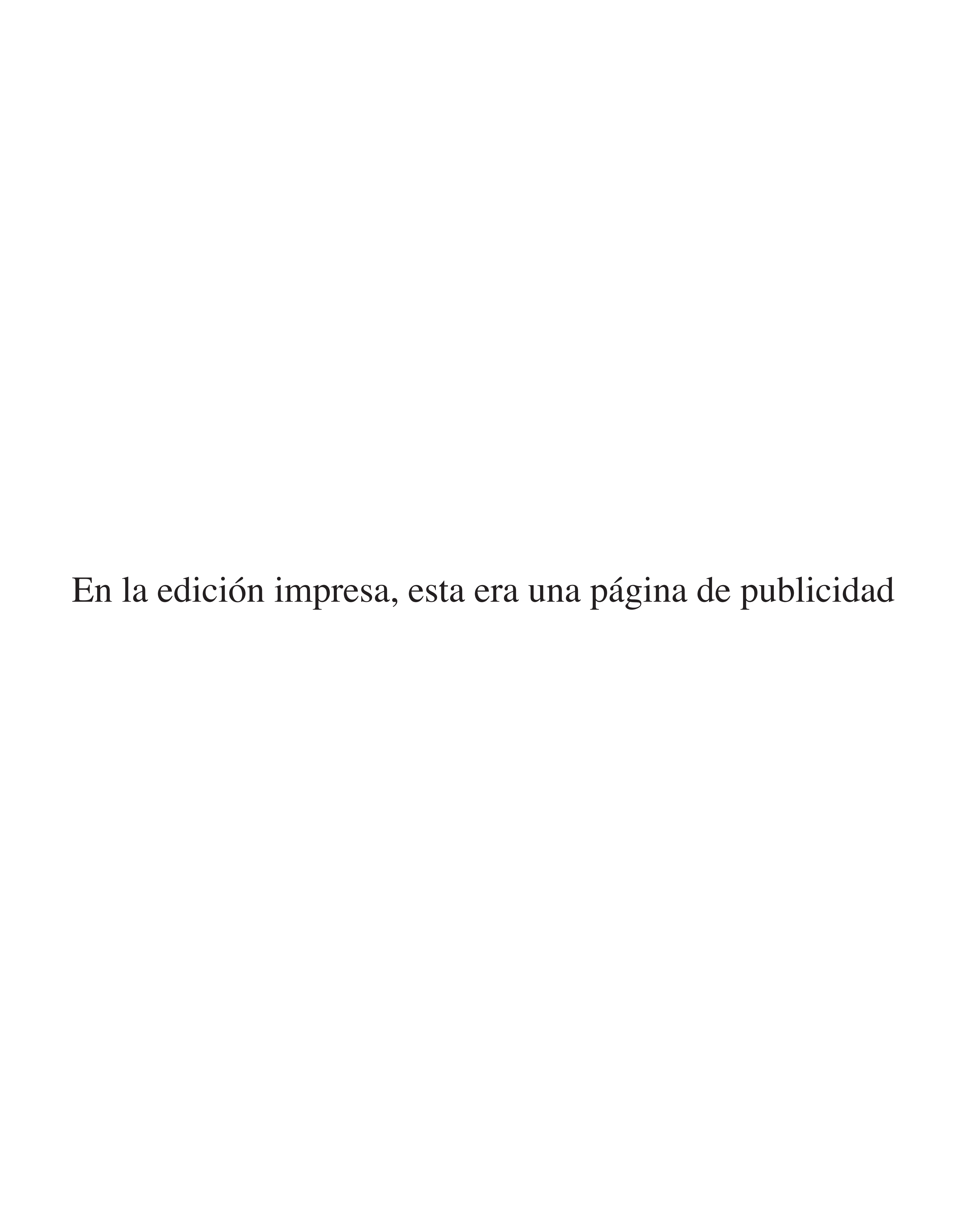
¿Quién... es el responsable que un juego tan esperado como «Masters of Orion III» haya vuelto a sufrir un nuevo retraso?

¿Por qué... no se extienden a nuestro país iniciativas como las de los fabricantes de videojuegos de EE.UU. que han equipado gratuitamente con consolas y videojuegos todos los submarinos de su flota?

¿Qué... sequía mental deben padecer algunos desarrolladores para tener que recurrir a un juego inspirado nada menos que en "El Coche Fantástico"?

¿Cómo... se explica que por más que se intente («Final Fantasy», «Resident Evil») ninguna película de cine inspirada en un videojuego consigue alcanzar un éxito rotundo?

¿A quién... hay que agradecer las futuras versiones remasterizadas de un juegazo clásico de la talla de «Defenders of the Crown»?



En la edición impresa, esta era una página de publicidad



HABLANDO CLARO

Y tú, ¿qué opinas?

■ Participa en esta sección enviando un e-mail a: lareplica@micromania.es o una carta a Hobby Press S.A. Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.

EN PRIMERA PERSONA

¿No estás de acuerdo con la puntuación que le hemos dado a un juego? Bueno, no hay problema. Escríbenos y dinos cuál es la nota que en tu opinión merecía ese título y por qué.



MEDIEVAL: TOTAL WAR

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 92

A FAVOR

Impresionante

LA OTRA NOTA: **98**

Me parece que os habéis quedado cortos con la nota. Su motor gráfico es excelente, teniendo en cuenta la cantidad de unidades que maneja, y las posibilidades estratégicas que ofrece son para volverse loco. **Antonio Ruiz**

Es cierto que se trata de uno de los juegos de estrategia más completos que se han realizado jamás pero al mismo tiempo padece ciertas imprecisiones que podrían haberse evitado. Su motor gráfico es ciertamente excepcional, pero más por su potencia que por su acabado visual, que podría ser mejor.

Francisco Delgado (autor de la review)



EN CONTRA

Muy complicado

LA OTRA NOTA: **80**

No me parece que «Medieval» se merezca tanto. Es un juego muy complicado de manejar y nada intuitivo. Además es prácticamente una copia de «Shogun: Total War» y no aporta demasiadas cosas nuevas. **Javier Rueda**

Puedo estar de acuerdo en que «Medieval» es un juego complejo, pero eso no quiere decir que sea ingobernable. Basta con dedicar un poco de tiempo a los tutoriales y a practicar para hacerse con el sistema de juego enseguida. Por otra parte, aunque es cierto que en esencia se parece bastante a la primera entrega de la serie, las novedades introducidas son realmente abundantes y ofrecen una experiencia de juego totalmente nueva y sensiblemente mejorada, tal y como puede atestiguar cualquier aficionado que haya jugado a ambos títulos.

Francisco Delgado (autor de la review)

F1 2002

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 90

No me gusta

@ Me parece muy exagerada la nota que le pusisteis a «F1 2002». Tiene un sistema de menús horrible y los gráficos no son muy agradables, sobre todo el asfalto que parece un camino de cabras.

LA OTRA NOTA: **80**

Pekos Bob

Puede que como una apreciación personal, a ti el sistema de menús te parezca horrible; en mi opinión se trata de un interfaz sencillo pero efectivo. Lo que no parece razonable es decir que los gráficos no son agradables, porque «F1 2002» posee un motor gráfico sobresaliente.

Anselmo Trejo (autor de la review)

C&C: Renegade

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 98

Repetitivo

@ No entiendo que le pusierais a «Renegade» la misma nota que a un juegazo como «Medal of Honor», ya que está en inglés, tiene enemigos infinitos y encima cuando les matas desaparecen. Para colmo los objetivos del juego son iguales siempre: destruir las torretas que impiden el paso de los aviones, matar y matar y poner C4 en el interior de esos edificios tan raros que tiene, y para colmo el radar es un lío.

LA OTRA NOTA: **70**

David González

Efectivamente el juego está en inglés y ese es un inconveniente lamentable, aunque en un juego del tipo de «Renegade» tiene menos importancia de lo que tendría en, por ejemplo, una aventura gráfica.

Por otra parte, no me parece en absoluto que los objetivos sean siempre los mismos, antes al contrario el sistema de objetivos principales y secundarios del juego que nos permite elegir el camino a seguir en cada momento es uno de sus grandes atractivos.

J. Martínez (autor de la review)

Warcraft III: Reino del Caos

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 92

Control incómodo

@ No me parece bien la puntuación que le habéis dado a «Warcraft III». Me lo he comprado después de haber leído la revista y no es para tanto; es bastante incomodo de manejar, el tema del héroe esta poco elaborado, la selección y movimientos del ejército son procesos incomodísimos y, en ocasiones, imposibles. Cuando hay una batalla entre muchas unidades se hace imposible ver cuáles son las tuyas. Y además las misiones son casi todas lineales.

LA OTRA NOTA: **83**

Jordi Vallcorba

El sistema de control de «Warcraft III» es, en esencia, el mismo que se ha adoptado como estándar en todos los juegos importantes de estrategia en tiempo real, y no sólo no me parece complicado sino que pienso que es probablemente la mejor solución posible, con la salvedad del reducido campo de visión, algo que ya se ha comentado varias veces y que es cierto que es uno de los pocos fallos del juego. En cuanto a las misiones, con cuatro campañas y otras tantas razas, las posibilidades que ofrece el juego son simplemente abrumadoras.

Jorge Portillo (autor de la review)

Europa Universalis 2

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 75

Estrategia pura

@ Creo que vuestra crítica es injusta. Creo que se trata de un gran juego con muchas opciones, variado, realista y muy adictivo. Además posee un estupendo manual y una gran fidelidad histórica. Los gráficos no deberían bajar nota en un juego de este genero. A mí me encanta y estoy totalmente enganchado.

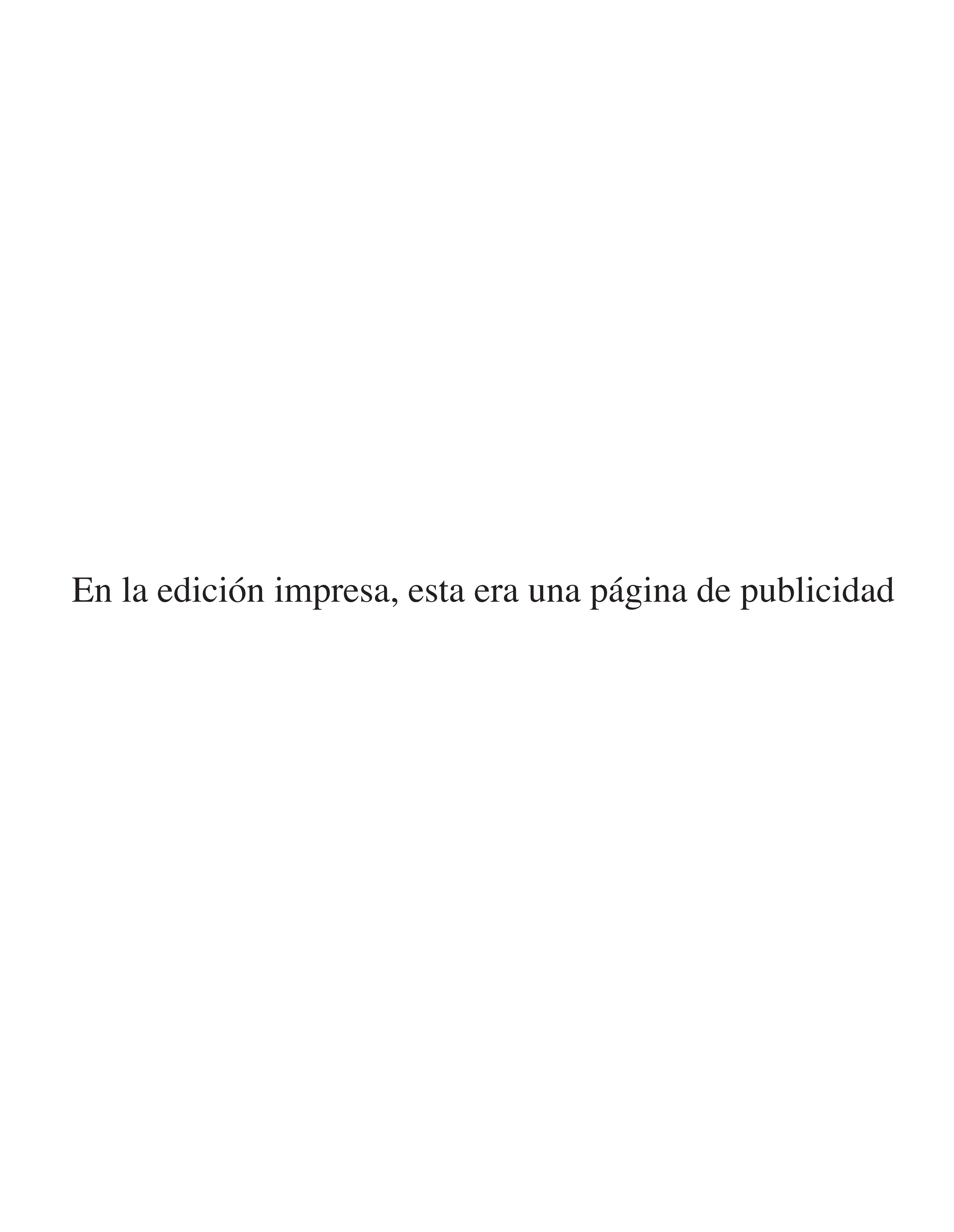
LA OTRA NOTA: **92**

Antón

«Europa Universalis II» es un gran juego de estrategia, y por eso se ha llevado una muy buena nota. Para obtener un 92, es decir una nota excepcional, habría tenido que resolver algunos problemas, especialmente su farragosa interfaz, que complica más que ayuda, incluso cuando ya llevas días y días jugando. La cuestión gráfica es un detalle no demasiado importante, pero que contribuye a restar puntos: animaciones más variadas y espectaculares serían deseables en un juego de sobresaliente. Con respecto al manual, es muy completo, pero a nuestro juicio se ha condensado demasiado el texto y no resulta cómodo de leer.

José Luis Coto (autor de la review)

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participaciones.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Age of Mythology

Por todos los dioses

Calidad, tecnología punta y, sobre todo, jugabilidad a raudales son las cartas de presentación de este fantástico título de estrategia que, a pesar de no resultar revolucionario, parece destinado a marcar un hito en su género.

Primera impresión



SÍ nos gusta

- La abundancia de opciones estratégicas en función de los dioses seleccionados.
- La diferenciación entre las tres culturas.
- La enorme cantidad de unidades diferentes.
- La entrada de elementos fantásticos en el universo «Age of Empires».
- La calidad y potencia del nuevo motor 3D.



NO nos gusta

- El sistema de juego no es muy novedoso.
- El campo de visión puede resultar escaso.
- El terreno no aprovecha todas las posibilidades del motor 3D.

PRIMERA IMPRESIÓN: Un excelente juego de estrategia que causará furor entre los aficionados.

BUENO REGULAR MALO

Age of Empires» y «Age of Kings», los anteriores juegos de estrategia en tiempo real creados por Ensemble Studios para Microsoft, se cuentan entre los títulos más vendidos de todos los tiempos, así que no es de extrañar que este «Age of Mythology», considerado de manera oficiosa como la continuación de la saga, haya despertado una enorme expectación.

En él se ha sustituido el rigor histórico de las anteriores entregas por una ambientación mitológica en la que los dioses, los héroes y las criaturas míticas de las culturas griega, vikinga y egipcia cobran vida y se ponen bajo nuestro control. Una vez más la calidad y atención por el detalle propios de toda la serie prometen, a pesar de su falta de originalidad, hacer de éste un título excepcional.

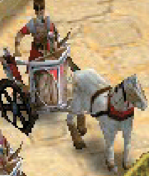
Un esquema clásico

Siguiendo el esquema clásico de los juegos de estrategia en «Age of Mythology» nuestra misión es, en esencia, crear un ejército para con él derrotar a los ejércitos enemigos. Para poder hacerlo tendremos que recoger diferentes tipos de recursos naturales y emplearlos en la creación de nuevas unidades, tanto trabajadores como militares, nuevos edificios en los que producir estas unidades y nuevas tecnologías que mejoren la efectividad de todos los anteriores.

Los recursos en cuestión son la comida, la madera, el oro y, en una de las principales novedades del juego con respecto a las anteriores entregas de la serie, el favor divino. Cada una de las civilizaciones del juego obtiene este último recurso de una manera distinta, pero su función en todas ellas es el mismo: permitirnos invocar los poderes de los dioses tanto para la creación de unidades míticas como para la realización de milagros.

Uno de los pilares alrededor de los que gira el juego es precisamente la introducción de un complejo panteón de dioses a los que hemos de adorar y que, a cambio, nos permiten utilizar criaturas y poderes míticos.

Este panteón está dividido en tres civilizaciones, la egipcia, la vikinga y la griega. Para cada una de estas culturas se han incluido tres dioses principales y nueve secundarios, cada uno de los cuales nos permite emplear unas unidades y habili-



¿Sabías que...

Rick Goodman, uno de los fundadores de Ensemble Studios, dejó la compañía para desarrollar «Empire Earth»?

El número de unidades implicadas en un mismo combate puede llegar a ser realmente alto.

Las máquinas de asedio son una pieza fundamental en cualquier ejército.

La ambientación de cada una de las culturas está cuidada hasta el último detalle.

dades específicas. Además, cada uno de los dioses a los que adoremos nos otorga la posibilidad de lanzar un hechizo muy poderoso, desde provocar una cosecha abundante hasta invocar una lluvia de fuego sobre nuestros enemigos, una única vez durante la partida.

La complejidad del asunto radica en que no podemos adorar a todos los dioses de una cultura dada sino que al comenzar a jugar deberemos elegir uno de los tres principales y luego, a ▶▶

A qué se parece...



El sistema de juego y el interfaz son prácticamente idénticos a los empleados en «Age of Kings».



Los escenarios y unidades 3D son bastante similares a los que se podían contemplar en «Empire Earth».



En «Zeus» también disfrutábamos de un gran panteón de dioses, y los héroes caminaban por las calles.

EL NUEVO MOTOR 3D RESULTA IMPRESIONANTE AUNQUE NO AFECTA A LA JUGABILIDAD, LA CLAVE DEL JUEGO



Se incluyen muchos tipos de terreno, desde desiertos hasta montañas nevadas.

Las unidades griegas son más caras pero también mucho más poderosas.

medida que nuestra civilización se va desarrollando, hasta tres de los nueve secundarios. En total, es posible seleccionar para cada una de las tres civilizaciones hasta 24 combinaciones diferentes de dioses, lo que dota al juego de una enorme variedad y frescura por muchas veces que juguemos.

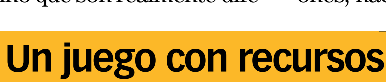
Diferencias culturales

Otro de los elementos interesantes de «Age of Mythology», que a la vez es una de las novedades más importantes, es la diferenciación entre civilizaciones. En contra de lo que viene siendo costumbre en este tipo de juegos (salvo honrosas excepciones como «Starcraft» o «Warcraft 3») las diferencias entre los tres bandos no se limitan a cambios estéticos, o a variaciones mínimas en sus estadísticas, sino que son realmente diferencias que afectan a aspectos tan básicos como la gestión de recursos o el tipo de edificios construidos. Así, por ejemplo, los griegos obtienen el favor divino poniendo a trabajadores a rezar en los templos, mientras que los egipcios lo ganan a base de construir monumentos y los vikingos, más belicosos, lo obtienen en función de los ataques lanzados contra sus enemigos. Igualmente, mientras que la madera es necesaria para casi todo lo que construyen los vikingos, los egipcios apenas la usan y la sustituyen por el oro. Esta variedad, unida a las diferencias en sus panteones, hace que cada una de las tres culturas ofrezca una experiencia de juego diferente y, de paso, exija una estrategia propia.



Héroes y monstruos

Probablemente el aspecto más importante de un juego de estrategia en tiempo real sean sus unidades y en «Age of Mythology» éstas se encuentran dividas en tres tipos diferentes. Por una parte tenemos las unidades estándar, entre las que figuran los peones y las unidades militares como arqueros, caballeros, armas de asedio, etc. Estas unidades son comunes a todos los dioses de un mismo bando y para pro-



Un juego con recursos





LOS RECURSOS NATURALES son la base sobre la que se desarrolla el juego, pues sin ellos no podemos construir unidades ni edificios ni desarrollar nuevas tecnologías.

LA COMIDA Y LA MADERA son los recursos más básicos, se emplean principalmente en la producción de unidades y edificios, aunque también aparecen en las demás categorías.

EL ORO es la moneda de cambio. Se usa sobre todo para pagar por avances tecnológicos, por edificios y por algunos tipos especiales de unidades.

EL FAVOR DIVINO nos permite construir unidades míticas y héroes, e invocar los poderes divinos. Durante la partida sólo es posible almacenar una cantidad muy pequeña, por lo que su producción debe ser constante.

Como en «Age of Kings», la construcción de una maravilla garantiza la victoria.

La lluvia de meteoros es uno de los poderes divinos más formidables que se pueden invocar.

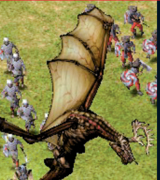
Un trabajo para un héroe

LOS HÉROES son un tipo de unidad que se trata de forma diferente por cada una de las tres culturas. El único punto en común es que son muy poderosos y requieren del favor divino para ser creados.

LOS HÉROES GRIEGOS son muy poderosos y caros. Su limitación es que son únicos, esto es, sólo se puede crear uno de cada, aunque cuando mueren pueden ser resucitados volviendo a pagar su coste.

LOS HÉROES VIKINGOS son bastante más baratos y son genéricos, esto es, se pueden crear tantos como se quiera de cada uno de ellos. Además, como todas las unidades de infantería vikingas, pueden participar en la construcción de edificios.

LOS HÉROES EGIPCIOS se limitan al faraón, una unidad única, muy poderosa y que reaparece de forma automática cada vez que muere, y a los sacerdotes, que poseen poderes diferentes dependiendo del dios al que adoremos.



¿Sabías que...

el proyecto ha contado con Bruce Shelley, un veterano de Microprose que trabajó en «Civilization» y «Railroad Tycoon»?

ducirlas sólo hay que gastar recursos estándar, como oro, madera y comida. Luego están las unidades mitológicas, como, por ejemplo, las quimeras, los pegasos, los trolls o las momias. Todas ellas tienen en común que se producen en los templos, que requieren favor divino además de los re- ▶▶

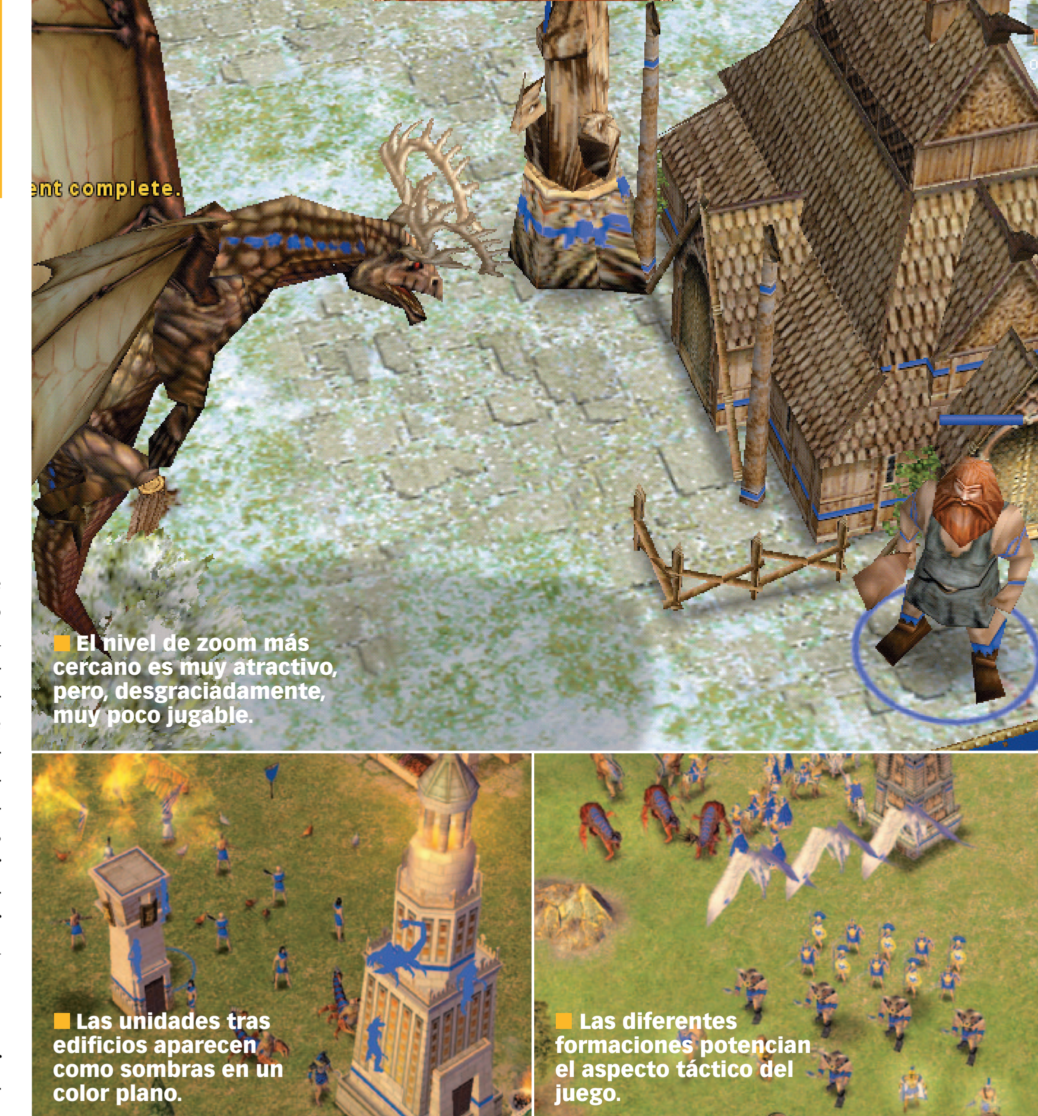
LA DIFERENCIACIÓN EN LAS FUNCIONES Y POSIBILIDADES DE LAS TRES CULTURAS ES TOTAL, LO QUE ENRIQUECE EL JUEGO

cursos estándar y que son exclusivas de los dioses que estemos adorando. Si por ejemplo adoramos a Atenea podremos crear minotauros, mientras que si elegimos a Ares éste nos permitirá crear cíclopes. Por último, existe un tercer tipo de unidad agrupada bajo el nombre genérico de héroes. Cada cultura maneja estas unidades de una forma diferente, lo que contribuye a aumentar la diferenciación entre los tres bandos, pero en general se trata de unidades muy poderosas extraídas de la mitología de cada civilización.
Por lo que respecta a su contenido, «Age of Mythology» incluirá todos los modos de juego clásicos del género. El principal de ellos, el modo campaña, nos presenta una sucesión de misiones encadenadas por un argumento común que se va desarrollando a través de ellas. En este modo si no completamos una misión no podremos pasar a la siguiente. El modo escaramuza, por su parte, nos permite jugar partidas independientes eligiendo para ello el número de enemigos, el escenario o incluso los recursos que habrá disponibles. Por último, el modo multijugador nos permite entablar partidas a través de una red local o de Internet.

Salto tecnológico

Aunque se podría discutir largo y tendido sobre la necesidad de pasar a las 3D el universo de «Age of Empires», no cabe duda de que el trabajo realizado por Ensemble Studios en este sentido es de gran calidad. El nuevo motor ofrece un nivel de detalle francamente elevado, en especial en el diseño de las unidades, pero también en todo lo referente a la ambientación, desde la iluminación en tiempo real hasta las animaciones de las olas o el realismo del terreno. En particular las secuencias cinemáticas que introducen todas las misiones de las campañas y que han sido realizadas con este mismo motor resultan impresionantes. El terreno, por supuesto, saca todo el partido del nuevo motor 3D con la introducción de pendientes, elevaciones o desfiladeros, aunque su efecto práctico sobre el juego no es muy diferente al de las elevaciones 2D de los juegos anteriores.
Igualmente, a pesar de las diferencias, el interfaz del juego es prácticamente idéntico al empleado en «Age of Kings». Igual que en aquél todo se controla mediante el ratón y una amplia selección de atajos de teclado para facilitar las tareas más frecuentes. Un práctico minimapa nos permite un control preciso de la acción, mientras que en una barra en la parte inferior de la pantalla podremos obtener completa importación sobre las unidades o edificios seleccionados.
Las únicas diferencias de importancia con respecto a los juegos anteriores son las referentes a la naturaleza 3D del juego, y es que ahora podremos girar la cámara alrededor del punto enfocado –sin cambiar su inclinación, que es fija– o acercarla y alejarla.
Podemos concluir, después de jugar durante horas con esta primera versión, que nos encontramos ante un juego no demasiado novedoso pero que, como es costumbre en los títulos de Ensemble, promete suficiente calidad, profundidad y, sobre todo, jugabilidad como para suplir cualquier otra falta que se le pudiera achacar y al que, salvo catástrofe, se le puede augurar un éxito casi seguro.

J.P.V.



El nivel de zoom más cercano es muy atractivo, pero, desgraciadamente, muy poco jugable.

Las unidades tras edificios aparecen como sombras en un color plano.

Las diferentes formaciones potencian el aspecto táctico del juego.



¿Sabías que...

uno de los artistas claves en «Age of Mythology» cuenta con la experiencia de haber trabajado con anterioridad en el desarrollo de «Warcraft III»?

Elecciones divinas

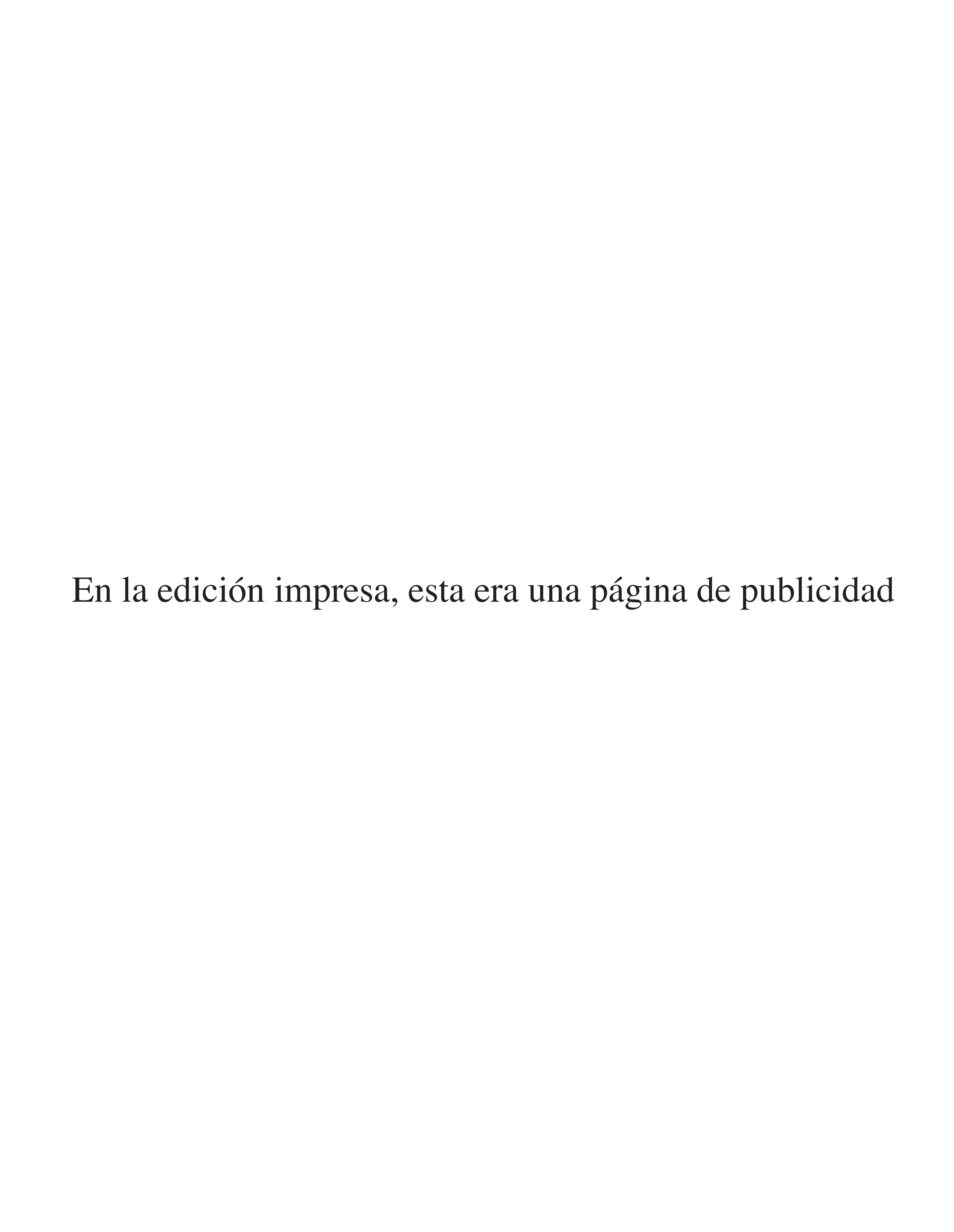
ELEGIR UN DIOS al que adorar no es una tarea para tomarla a la ligera, ya que cada uno de ellos concede beneficios en un área determinada. En total hay tres dioses secundarios para cada uno de los niveles de tecnología que podemos desarrollar en el juego, aunque sólo podemos optar por dos de ellos dependiendo de qué dios principal hayamos seleccionado.



POR EJEMPLO, cuando los griegos pasan a la era clásica pueden optar entre adorar a Atenea, Hermes y Ares de la siguiente manera: si eligieron a Zeus como Dios principal optarán entre Atenea y Hermes, si eligieron a Poseidon optarán entre Hermes y Ares y si eligieron a Hades las opciones serán Ares y Atenea.



- En preparación: **PC**
- Estudios/Compañía: **ENSEMBLE STUDIOS/ MICROSOFT**
- Género: **ESTRATEGIA**
- Localización: **Sí (Textos, voces y manual)**
- Fecha de lanzamiento: **8/11/2002**
- Página web: ***www.ensemblestudios.com/aom/index.html***


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Imperium
Bienvenido a la Galia

Queda poco para poder difrutar de un nuevo programa de estrategia en tiempo real y conquistas militares, inspirado en las batallas entre galos y romanos que tuvieron lugar en Alesia durante el año 51 A.C.

Primera impresión



SÍ nos gusta

- El sistema de recursos y las tácticas de combate.
- Que no hay límite a la cantidad de unidades que podemos producir.
- La extensión gigantesca de algunos de los mapas.
- La importancia real que tienen los héroes en los combates.
- Que hayan incluido el editor con que han hecho el juego.

NO nos gusta

- La apariencia 2D de los gráficos está un poco anticuada.
- La complejidad del editor.
- Los efectos sonoros podían estar mucho mejor.

PRIMERA IMPRESIÓN: Muy prometedor, estrategia para todos centrada en los combates.



Si te gustan los juegos de estrategia con tintes históricos vas a gozar de lo lindo con «Imperium», un interesante programa presentado por FX Interactive y diseñado por los creadores de «Tzar». Anteriormente conocido como «Celtic Kings», «Imperium» puede ser definido como un juego de estrategia táctica en 2D ambientado en las guerras que en la Galia libraron los ejércitos de Julio César.

Modos de juego

«Imperium» ofrece dos modos de juego. Por un lado la campaña, en la que podremos jugar un pequeño tutorial y que nos introduce de lleno en la historia épica de la conquista de las galias. La aventura está repleta de giros argumentales y submisiones en la que aparecen hasta 150 personajes. Aunque se trata de un juego de estrategia en tiempo real, esta modalidad incorpora características propias de los juegos de rol, como la pausa táctica, o los héroes que ganan experiencia tras cada combate. La otra modalidad es la partida rápida, en la que nos enfrentaremos directamente contra rivales humanos (a través de internet o red local) o rivales controlados por la IA.

«Imperium» está protagonizado por tres civilizaciones (galos, romanos y neutrales) e incluye 26 unidades y 12 héroes. Nosotros sólo podemos controlar a los ejércitos galos o romanos, pero las unidades neutrales desempeñan un papel fundamental en el juego, pudiendo apoyar a uno u otro bando. En cada mapa encontramos distintas edificaciones neutrales, generadas automáticamente. El juego no permite construir nuevos edificios, así que nuestro objetivo prioritario es conquistar tantas estructuras como sea posible, para así afianzar nuestro dominio militar. Cada uno de los 25 edificios disponibles en «Imperium» cumple una determinada función. Tanto galos como romanos cuentan con sus propias fortalezas, que sirven como punto de partida para la invasión. Las edificaciones neutrales seguirán siéndolo hasta que alguien las conquiste, aportando a su dueño interesantes ventajas. Los puestos avanzados, por ejemplo, sirven para almacenar recursos y proteger tropas; los puertos producen barcos y facilitan el transporte, etcétera...



¿Sabías que... algunos de los mapas gigantescos que encontramos en el juego pueden llegar a medir hasta 800 millones de pixels?

El número de unidades que aparecen simultáneamente en pantalla es enorme.

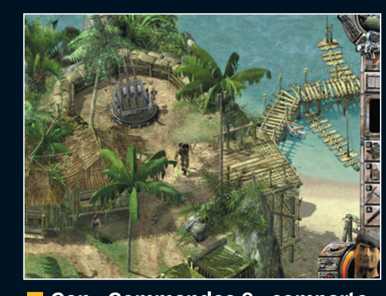
Los puertos son muy útiles para transportar soldados y establecer rutas comerciales.

Los edificios neutrales pueden ser utilizados por aquel que los conquista.

El sistema de recursos

En «Imperium» hay dos recursos fundamentales, el oro y la comida. Nosotros no tenemos que preocuparnos por recolectarlos, ya que también se generan de forma espontánea. El problema es que los recursos sólo pueden ser consumidos allí donde se generen o los transportemos. Si almacenamos mucha comida en un puesto periférico, no podrá ser consumida por los soldados que aguardan ▶▶

A qué se parece...



Con «Commandos 2» comparte el gusto por las unidades de tamaño reducido y unos escenarios muy detallados.



«Age of Empires» también nos permitía controlar a los ejércitos romanos, que luchaban para conquistar el mundo.



En «El Destino del Dragón» también era necesario establecer líneas de suministro entre los distintos campamentos.

ES UN JUEGO TÁCTICO CON UN SISTEMA SENCILLO DE RECURSOS PARA CENTRARSE ASÍ EN EL ASPECTO MILITAR

en una fortaleza central, así que tendremos que establecer rutas de suministro para abastecer a nuestras tropas y asegurarnos de que se encuentran en perfecto estado de salud a la hora de entrar en combate.

El oro sirve para aumentar la población, entrenar soldados, contratar mercenarios o héroes y crear druidas y sacerdotes, capaces de convocar espíritus, curar o controlar animales.

«Imperium» es uno de esos pocos juegos de estrategia que no limitan al número de unidades que podemos crear. El único límite existente vendrá dado por la cantidad de comida y riqueza que seamos capaces de generar.

Todas las unidades de combate presentes en «Imperium» tienen una serie de habilidades especiales que las convierten en únicas. Todas las unidades tienen puntos débiles y bonus. Un buen ejemplo de esto son los pretorianos, capaces de devolver tanto daño al enemigo como el que ellos reciben, o las mujeres guerrero, que pueden matar de un solo mandoble a unidades con la energía mermada.

Héroes poderosos

Los héroes tienen una importancia fundamental en la planificación táctica y en el desarrollo de las batallas. Un héroe no es sólo una unidad más poderosa y con más energía, sino también un revulsivo capaz de convertir a un grupo de soldados novatos en un escuadrón de mortíferos guerreros. Los héroes pueden ligarse a grupos de hasta 50 unidades, que adquieren su

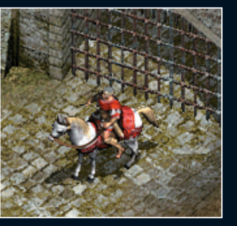
¿Sabías que...

los diálogos de los 150 personajes presentes en la campaña del juego se están doblando en los famosos estudios EXA?

Tecnología mixta



EL MOTOR GRÁFICO de «Imperium» combina el uso de las 2D y las 3D. Se construyeron maquetas de todos los personajes y edificaciones a escala reducida para modelarlas en 3D, que posteriormente convirtieron en los sprites planos en 2D que vemos en el juego. Los escenarios fueron modelados en 3D y prerrenderizados, técnica que permite una calidad gráfica muy superior al alcanzado por otros juegos 3D.



LAS VENTAJAS que ofrece el uso de este motor gráfico son varias, como la aparición de hasta 5.000 unidades en pantalla, resolución de hasta 1600x1200 puntos, mapas gigantescos (de los más grandes que hemos visto en el género) y la seguridad de que el juego funciona en todo tipo de ordenadores.

Los héroes pueden transmitir su experiencia a los soldados, aumentando su resistencia.

Sencillez de manejo

LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL de las unidades es uno de los aspectos más logrados del juego y ha precisado casi tres años de duro trabajo a los diseñadores de Haemimont Games.

LAS UNIDADES pueden tomar sus propias decisiones, como dispersarse en caso de inferioridad, agruparse para vencer e incluso adaptarse al estilo de juego de cada usuario.

EL INTERFAZ GRÁFICO de control se ha reducido a la mínima expresión para no robar visibilidad al jugador ni protagonismo al desarrollo de las distintas batallas.

EL SISTEMA DE RECURSOS simplificado reduce la dificultad de manejo y permite al jugador que se centre en el aspecto principal del juego, la táctica militar.

experiencia y, por tanto, una resistencia y una potencia de ataque muy superior.

Un editor profesional

Conscientes de que muchos usuarios gustan de profundizar en los juegos y diseñar sus propios mapas, los programadores de Haemimont han decidido incluir el mismo editor que utilizaron para construir el juego. Se trata de una completa herramienta que, a priori, puede parecer complicada.
No obstante, con un poco de paciencia y dedicación pueden llegar a diseñarse mapas y aventuras complejos, ya que incorpora la posibilidad de diseñar scripts personalizados e incluir líneas de diálogo propias.

Conclusión

«Imperium» se puede convertir en uno de los mejores juegos de estrategia del año. Su variedad de opciones y acciones, sus numerosas misiones, la diversión, su duración, su accesibilidad y ser apto para todos los públicos, dan paso a un título más que prometedor y además, a un gran precio.

I.C.C.

- En preparación: **PC**
- Estudios/Compañía: **HAEMIMONT GAMES / FX INTERACTIVE**
- Género: **ESTRATEGIA**
- Localización: **SÍ** (texto, voces y manual)
- Fecha de lanzamiento: **OCTUBRE 2002**
- Página web: ***www.fxplanet.com***



Los altares de sacrificio permiten a los druidas ejercitar todo su poder.



La campaña tiene toques de JDR e incluye hasta 150 personajes.



Las formaciones de combate son muy útiles y bonifican nuestros ataques.

Haegemonia

Domina el universo conocido

Si combinamos la estrategia espacial con una pequeña dosis de gestión, y le añadimos gran sencillez de control y un acabado gráfico espectacular, podremos hacernos una idea de lo que cabe esperar de este nuevo título.

Primera impresión



SÍ nos gusta

- La combinación de combate y gestión de recursos.
- La calidad del motor gráfico.
- El sistema de control de las naves.
- La abundancia de opciones de investigación.



NO nos gusta

- En algunos aspectos puede resultar excesivamente sencillo.
- Sólo incluye dos campañas.
- La IA no está todavía correctamente implementada.
- Probablemente sea necesario un gran ordenador para disfrutarlo al máximo.

PRIMERA IMPRESIÓN: Una interesante propuesta que gustará a los aficionados a la estrategia.

BUENO REGULAR MALO

El subgénero de la estrategia en tiempo real de ambientación espacial, cuyo exponente más conocido es la serie «Homeworld», verá en breve incrementadas sus filas con la aparición de «Haegemonia». La compañía que está ultimando su desarrollo, Digital Reality, es responsable también de los dos primeros títulos de la serie «Imperium Galactica», y de hecho la influencia de ésta, así como la del mencionado «Homeworld» es patente a lo largo de todo su desarrollo. Sin embargo, lejos de ser una mera copia, «Haegemonia» presenta una combinación muy particular de gestión y estrategia, acompañada por un sistema de juego realmente asequible, que le auguran un futuro muy prometedor.

Una de marcianos

El argumento de «Haegemonia» nos lleva hasta un futuro no demasiado lejano en el que la Tierra ya se ha expandido por el sistema solar y ha establecido incluso colonias permanentes en Marte. Al comienzo de la acción la Tierra se encuentra inmersa en un conflicto bélico con las colonias marcianas y, de hecho las primeras misiones de las dos campañas incluidas en el modo individual, una para cada bando, giran alrededor de este enfrentamiento. Sin embargo, al poco tiempo de comenzar el juego la acción da un rápido giro con la llegada de una raza alienígena hostil que obliga a los dos bandos humanos a abandonar sus diferencias y reunir sus fuerzas bajo un único cuerpo militar denominado las Legiones de Hierro.

A partir de aquí cada campaña se desarrolla de forma diferente incluyendo la aparición de otra misteriosa raza alienígena de la que los creadores del juego todavía no han revelado detalles.

A la hora de jugar a «Haegemonia» nos asalta el inconveniente habitual en este tipo de juegos, que no es otro que la complejidad intrínseca en controlar un espacio 3D con libertad absoluta de cámara. Para enfrentarse a este reto el juego nos ofrece tres vistas diferentes desde las que dar órdenes a nuestras naves. La primera de ellas, la vista estándar, nos muestra el escenario con libertad absoluta para situar y rotar la cámara, permitiéndonos acer-

¿Sabías que...

el motor gráfico del juego es capaz de reproducir en pantalla hasta 100 000 polígonos de manera simultanea?

■ En «Haegemonia» controlaremos como unidades pequeñas escuadras de naves.

■ Las estelas de las naves nos permiten apreciar la dirección de su movimiento.

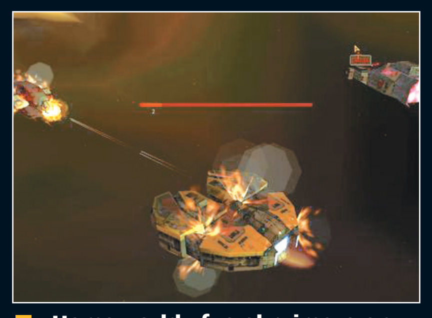
■ La cuadrícula de la vista de movimiento facilita la orientación del jugador.

carnos a las naves hasta ver su último detalle o bien alejarnos de ellas hasta presentarlas casi como un grupo de puntos.
La vista de movimiento, por su parte, introduce en la vista estándar una cuadrícula y unos indicadores de altura para facilitar la localización y movimiento de nuestras unidades.
Por último la vista de mapa nos ofrece una visión global del campo de batalla y nos permite asignar rutas y objetivos con más sencillez.

La sencillez por bandera

Y es que precisamente alcanzar la máxima sencillez posible ha sido uno de los objetivos de Digital Reality al diseñar el sistema de juego de «Haegemonia». De hecho, en vez de naves individuales controlamos pequeños escuadrones y las órdenes que les podemos dar son tan sencillas como moverse, escoltar o atacar, pudiendo optar en este último caso entre atacar el casco, las armas o el motor ▶▶

A qué se parece...



■ «Homeworld» fue el primero en llevar la estrategia en tiempo real al espacio 3D.



■ En «Imperium Galáctica II» también se producen combates entre naves en el espacios.

Preview
PRIMER CONTACTO

EL SISTEMA DE CONTROL EVITA CON CORRECCIÓN LOS HABITUALES PROBLEMAS DE LOS ENTORNOS 3D

de las naves enemigas. Además, aunque es cierto que el juego cuenta con un apartado de gestión, éste no alcanza ni mucho menos la complejidad de juegos similares, como «Imperium Galactica». Así, en cada planeta conquistado podremos emplear los recursos producidos para construir nuevas naves de entre el catálogo de incluido con más de 40 modelos diferentes, tanto militares como civiles, o para desarrollar las propias estructuras y defensas del planeta. Parte de estos recursos pueden ser destinados igualmente a la investigación científica, el otro gran elemento de gestión del juego.

En total podemos investigar más de 200 avances diferentes, que nos permiten desarrollar nuevos tipos de naves, armamentos, blindajes o, simplemente, mejorar las condiciones de vida de los planetas. Resulta interesante destacar que en cada partida la investigación tiene un límite bastante restrictivo, de forma que sólo podemos investigar una pequeña parte de todos los avances disponibles, lo que introduce un mayor elemento de estrategia en el juego.

Otra característica muy interesante de «Haegemonia» es su modo multijugador, planteado en un principio para un máximo de 16 personas que podrán competir en cuatro modos de juego diferentes. Entre estos modos de juego podemos encontrar las habituales escaramuzas rápidas, pero también la seductora posibilidad de jugar escenarios con objetivos específicos predefinidos o, sobre todo, la de participar en una campaña de forma cooperativa con otros jugadores.

Desarrollo tecnológico

LA INVESTIGACIÓN de nuevas tecnologías es una parte muy importante del juego, tanto en el modo individual como en el multijugador, ya que sin investigar sólo podremos acceder a un repertorio de armas y naves realmente limitado. Desgraciadamente, tenemos un límite a la cantidad de descubrimientos que podemos hacer en cada partida.



EL ESPIONAJE tecnológico es una forma muy interesante de eludir este límite, y es que si construimos naves espía y las enviamos a territorio enemigo es posible robarle algunos de sus conocimientos, algo especialmente interesante en las partidas multijugador. Además, si capturamos una nave sin llegar a destruirla podremos reproducir toda la tecnología que el enemigo haya empleado en su fabricación.



■ Además de su elevado nivel de detalle, «Haegemonia» posee también unos soberbios efectos.

■ Los planetas se desplazan por sus órbitas y tienen sus propios ciclos.

■ La investigación en tecnología nos permite desarrollar nuevas armas y escudos.

¿Sabías que...

el estudio responsable del desarrollo de «Haegemonia», Digital Reality, se dedica también a realizar animaciones en tres dimensiones por encargo?

Tecnología espectacular

En cualquier caso, independientemente de su interesante sistema de juego, sin duda el aspecto que más llama atención del jugador que se enfrenta por primera vez a «Haegemonia» es su impresionante acabado gráfico. Gracias a su potente motor 3D desarrollado por Digital Reality para el juego, «Haegemonia» resulta simplemente deslumbrante.

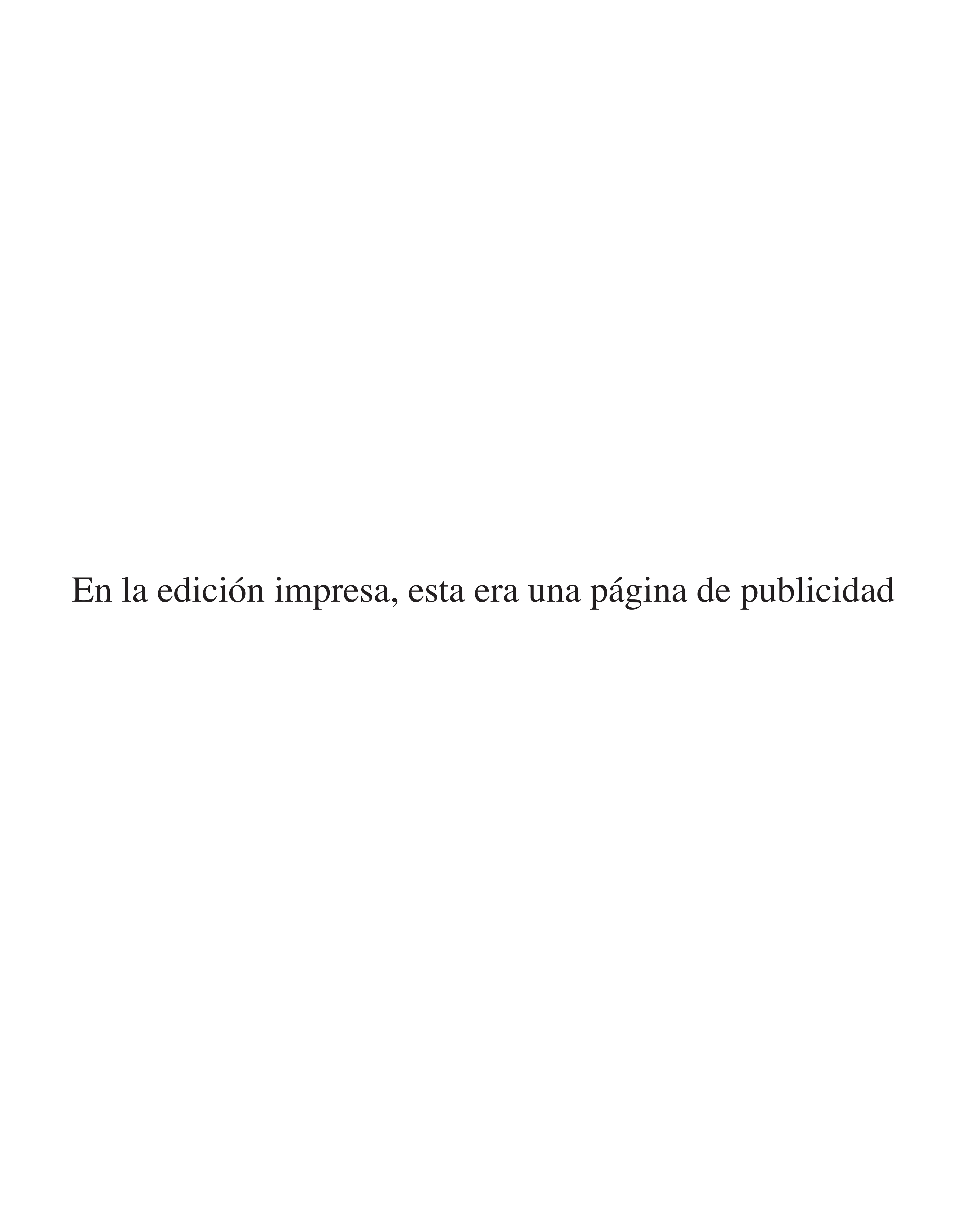
Las explosiones, los efectos luminosos o la cantidad y variedad de objetos en cada escenario son sólo algunas de sus características más interesantes, pero la más destacada de todas ellas es el increíble nivel de detalle que consigue en todas las naves y estructuras gracias al excepcional uso de las texturas que, como podéis apreciar en las imágenes que adjuntamos, nos permite acercarnos a todas y cada una de las naves disponibles en el juego y contemplar hasta el último detalle que muestran en su casco.

Si bien esta potencia gráfica nos hace presagiar unos requisitos técnicos igualmente elevados, los chicos de Digital Reality aseguran que gracias a la tecnología flexible de su motor el juego funcionará correctamente en un ordenador de gama media (Pentium III a 500 MHz, GeForce 2) aunque, por supuesto, se beneficiará en gran medida de un hardware más potente.

Si finalmente estas previsiones se cumplen, no nos cabe duda de que «Haegemonia» puede llegar a reunir cualidades más que suficientes como para alcanzar un gran éxito, tanto entre los aficionados del género de la estrategia de toda la vida como entre aquellos que se acerquen por primera vez a un juego de estas características. Esperemos pues que su desarrollo concluya sin ninguna sorpresa desagradable.

J.P.V.

▶En preparación:
PC
▶Estudios/Compañía:
DIGITAL REALITY/ WANADOO
▶Género:
ESTRATEGIA
▶Fecha de lanzamiento:
NOVIEMBRE 2002
▶Localización:
SÍ (TEXTOS)
▶Página web:
www.haegemonia.com


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Robin Hood

El príncipe de los ladrones

¿A quien no le gustaría ser como Robin Hood y luchar contra la injusticia? Spellbound, responsable de «Desperados» nos ofrece la posibilidad de emular al legendario personaje en un título que toma la estrategia táctica por bandera.



Primera impresión



SÍ nos gusta

- Utilizar el concepto de «Commandos» para hacer un juego de Robin Hood
- Que se respeten rigurosamente los elementos propios del mito de Robin Hood.
- Los detallados gráficos.
- Lo opción de escoger el orden en el que se realizan las misiones.
- Divertidas voces en español.



NO nos gusta

- Que no haya función de pausa opcional, ni siquiera en el nivel fácil.
- La función de zoom pixela la imagen.
- Sería bueno que los niveles de dificultad se ajusten un poco más de cara a la versión final.

PRIMERA IMPRESIÓN:
Una idea muy atractiva y de exquisita factura. Promete.



Hacer un juego basado en la leyenda de Robin Hood plantea numerosos interrogantes de difícil respuesta. ¿Qué sería lo mejor para respetar el espíritu del mito? ¿Una aventura gráfica, un juego de rol, o una aventura de acción en tercera persona? La respuesta al enigma nos llega desde Alemania, y en nuestra opinión, da de lleno en la diana como una flecha certera: estrategia táctica de nuevo cuño al estilo «Commandos», en tiempo real, y poniendo un énfasis especial en las operaciones de sigilo y las emboscadas.

Del Oeste a la Edad Media

Los desarrolladores encargados de la tarea no son otros que los germanos Spellbound, autores del nunca suficientemente bien ponderado «Desperados» y fervientes admiradores de Gonzo Suarez y su «Commandos». Para la realización del proyecto, en Spellbound han aprovechado parte del código de su anterior juego y han empezado a edificar a partir de ahí. En efecto, «La Leyenda de Sherwood» es muy parecida en sus líneas básicas a «Desperados», sólo que en vez de pistolas, forajidos y pueblos del Oeste, nos encontramos con espadas, arcos, soldados del Rey y espectaculares entornos medievales que incluyen ciudades, castillos y, no podía ser de otra forma, frondosos bosques.

La versión beta a la que Micromanía ha tenido acceso estaba lo bastante avanzada como para permitirnos afirmar que, a nivel gráfico, el juego es poco menos que una obra de arte bidimensional. Los fondos prerrenderizados presentan un nivel de detalle asombroso, y los efectos del agua en movimiento hay que verlos para poder creerlos.

Los abundantes personajes y fauna local que, perfectamente animados, pueblan los escenarios, hacen que éstos parezcan llenos de vida y color.



¿Sabías que...

En Spellbound han realizado un trabajo de investigación para que la arquitectura medieval del juego sea rigurosa?



Un héroe clásico

Como era de esperar, nuestro papel será el de Robin Hood, pero no el Robin Hood sombrío de la película de Kevin Costner, sino más bien el galán y festivo Robin Hood de Errol Flyn, el único que fue capaz de llevar mallas verdes sin tener pinta ridícula. Robin dispara con arco cual avezado francotirador, noquea a los ene-

Robin Hood se batirá en duelos de esgrima con variados enemigos, desde guardias hasta caballeros.

Gracias a la avanzada IA, cada situación admite diferentes soluciones.

Las animaciones de combate incluyen una variada gama de movimientos.

migos desprevenidos con certeros puñetazos y arroja bolsas de dinero con las que distraer a los incautos guardias. Por si fuera poco, es capaz de trepar y saltar de tejado en tejado al más puro estilo acrobático. Cuando el sigilo falla y se ve obligado a pelear, el juego despliega otra de sus más notables novedades: el sistema de combate. En «Commandos» y «Desperados» las refriegas se libraban casi exclusivamente mediante armas de fuego, pero aquí, lógicamente, los enfrentamientos son bien diferentes: Robin desenfunda su espada y se bate con sus adversarios mientras se intercambian elegantes insultos y provocaciones. Podemos girar alrededor del enemigo, avanzar y retroceder, dar estocadas y detener ataques. A fin de que el papel del jugador no se limite a hacer clic para atacar, se ha incluido la opción de dibujar un ocho inclinado con el cursor ►►

A qué se parece...



Casi todos los aspectos del juego son una evolución, para mejor, de lo que ya vimos en «Desperados».



La idea de los conos de visión y las habilidades de los personajes proceden de «Commandos».


Tendremos la posibilidad de encaramarnos a los tejados y sembrar el caos desde allí.

Los distintos edificios han sido diseñados con el máximo esmero.

La generosidad con los pobres tiene su recompensa en forma de información.

LA AVANZADA IA QUE DESPLIEGA PUEDE CONVERTIR A ESTE TÍTULO EN UNO DE LOS MEJORES DE SU GÉNERO

del ratón para efectuar un ataque especial que hace más daño, a menudo el suficiente para eliminar automáticamente al adversario.
Si «Desperados» captaba perfectamente el espíritu de los tiroteos de las películas del Oeste, «Robin Hood: La Leyenda de Sherwood» aspira a reproducir con fidelidad el tipo de escenas que uno espera en una película de capa y espada.
Las misiones a las que nos enfrentaremos están también muy en esa línea: por un lado, tenemos las típicas emboscadas en mitad el bosque, durante las cuales Robin Hood y su banda interceptan un convoy a su paso por Sherwood, ya sea para robar el dinero de la recaudación de impuestos (y repartirla entre los pobres, naturalmente) o para debilitar al ejército normando. Por otro, tenemos las intrépidas misiones de infiltración y robo, que tienen lugar en castillos y ciudades fuertemente vigiladas. Un elemento altamente original del juego es que, en vez de afrontar estas misiones de modo lineal, podemos escoger desde nuestro campamento secreto en el bosque cuál queremos acometer a continuación a partir de una pequeña selección.

Alegres camaradas

¿Pero que sería de Robin Hood sin sus alegres camaradas? Por un lado tenemos a los miembros destacados de su banda, como el pequeño Juan, el Fraile Tuck, Stutely, Will Scarlet o incluso la mismísima Lady Marian, que se une al grupo una vez la hemos rescatado de una boda forzosa con Guy de Guisbourne. Cada uno de ellos cuenta con su propio set de habilidades especializadas. Así, Will Scarlet puede proteger a sus compañeros de las flechas normandas usando un escudo gigante, mientras que Stutely es un experto en trampas y utiliza manzanas para atraer avispas que luego dirige contra los enemigos. Al principio de cada misión tendremos que escoger quién nos acompañará y quien se quedará en la base fabricando armas y munición. En total, nos podemos hacer acompañar por hasta cinco personajes, que controlamos en todo momento en tiempo real.
Además de los miembros destacados del grupo, también contaremos con voluntarios anónimos que forman el grueso de la banda de Robin Hood.
La cantidad total de camaradas que integran nuestras filas depende en gran medida de nuestra reputación como héroes. Si completamos las misiones que se nos van proponiendo sin matar a nadie, los voluntarios acudirán en abundancia. Pero si nos comportamos como vulgares asesinos sin caridad ni estilo, el carisma de Robin se resentirá y tendremos menos voluntarios disponibles para reforzar nuestra banda de justicieros. Nadie dijo que vivir en el bosque y organizar la lucha contra la injusticia fuese fácil una tarea fácil.

Buenas Perspectivas

Resulta muy satisfactorio comprobar que la fórmula iniciada por el sensacional «Commandos» no está agotada, muy al contrario, está dando lugar a proyectos tan interesantes como este «Robin Hood. La Leyenda de Sherwood», que conjuga una potencialmente enorme jugabilidad con un mito tan atractivo como es el de Robin Hood, príncipe de los ladrones y benefactor de los pobres. Un juego que merece toda nuestra atención

G.P.H

Inteligencia artificial




LAS REACCIONES de los personajes ante nuestras acciones deben estar muy bien programadas para que un juego de estas características resulte creíble. Siguiendo la línea iniciada por «Desperados», en «Robin Hood, La leyenda de Sherwood» no sólo se tienen en cuenta las reacciones de los enemigos, sino también las de los personajes civiles.

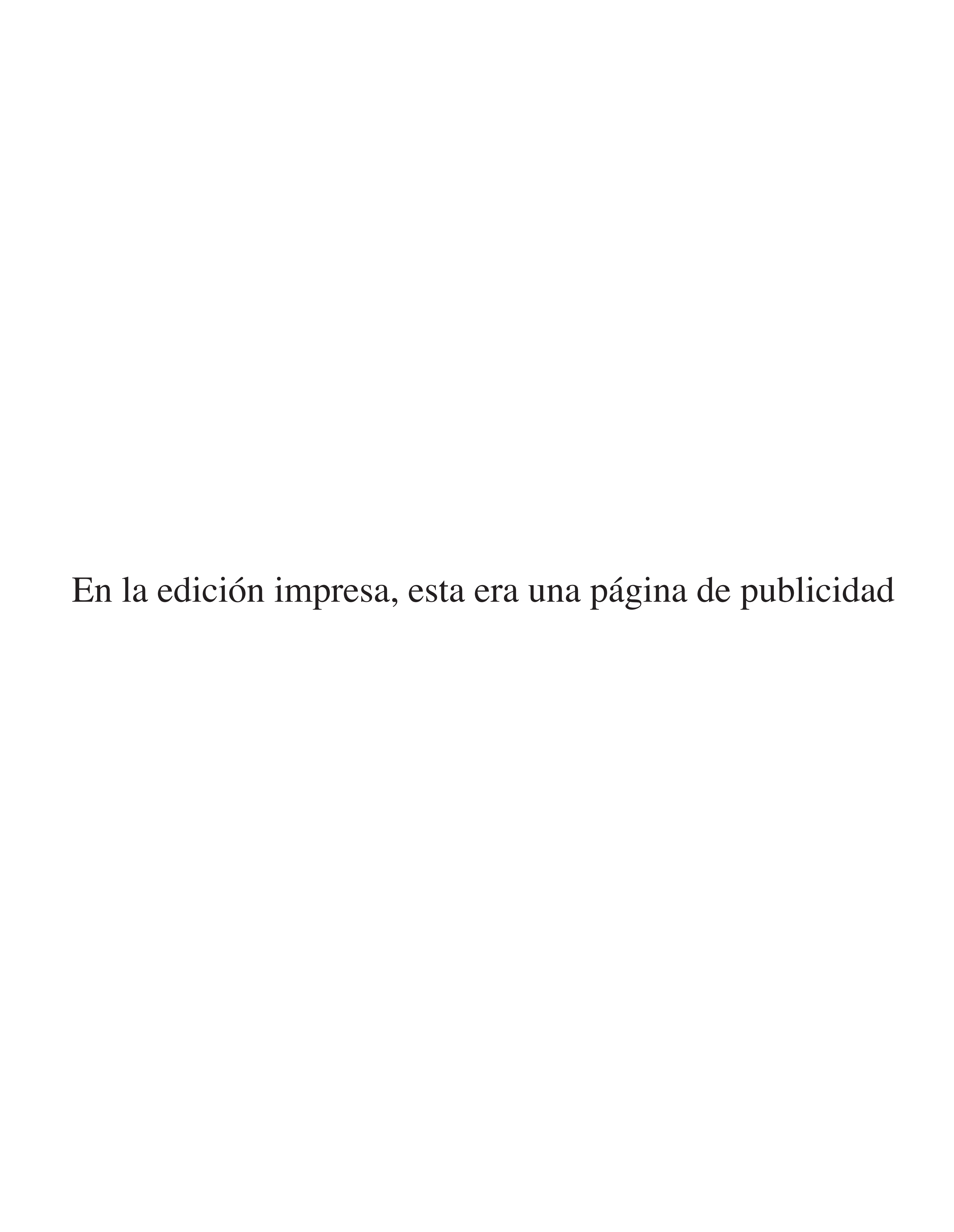
A DIFERENCIA DE «DESPERADOS», los personajes civiles que pueblan las ciudades y castillos medievales que visitaremos no se limitan a dar la alarma en cuanto nos ven, sino que a menudo resultan ser simpatizantes de nuestra causa. Es más, algunos nos ayudarán, y si le damos una limosna a un pobre (con el dinero robado a algún rico caballero), éste nos proporcionará valiosa información. No en vano, Robin Hood es el héroe del pueblo.

¿Sabías que...



Los desarrolladores confiesan que la película de Errol Flyn ha sido su principal fuente de inspiración a la hora de recrear el mito de Robin Hood?

- En preparación: **PC**
- Estudios/Compañía: **SPELLBOUND/WANADOO**
- Género: **ESTRATEGIA**
- Localización: **SÍ (TEXTOS Y VOCES)**
- Fecha de lanzamiento: **DICIEMBRE 2002**
- Página web: ***www.wanadoo.com***


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Ghost Master

Diversión de ultratumba

Ser el "malo" y protagonista de un juego no es algo nuevo, pero si en un título de estrategia se unen esas premisas, tus fuerzas las componen fantasmas, y tu objetivo es asustar a los mortales, la cosa mejora.

Primera impresión



nos gusta

- La original idea de que parte el juego.
- La ambientación inspirada en películas de terror.
- El sencillo y práctico interfaz de usuario.
- La variedad de espectros y sus habilidades.
- La IA parece realmente notable.



nos gusta

- A veces la acción se vuelve algo confusa.
- Conseguir resultados puede convertirse en algo realmente muy complicado.
- Los objetivos de las distintas misiones no siempre están todo lo claros que deberían.

PRIMERA IMPRESIÓN: Un título original y atractivo que promete grandes dosis de diversión.

BUENO REGULAR MALO

Supongamos que hay vida después de la muerte. Al menos, ese debe ser nuestro punto de partida al prepararnos para conocer «Ghost Master», un proyecto donde la originalidad raya lo inimaginable para poner en práctica un concienzudo estudio de estrategia e Inteligencia Artificial.

Sick Puppies es, como equipo de desarrollo, bastante inexperto. Se formó hace un par de años y «Ghost Master» es su primer proyecto. Sin embargo, el responsable principal del estudio, Greg Barnett, lleva desde la época dorada de los ocho bit trabajando en el mundo del videojuego, lo que le convierte en una figura idónea para afrontar un desarrollo tan ambicioso como éste.

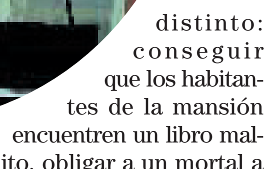
Estrategia y terror

«Ghost Master» pretende poner al jugador ante una oferta tan poco usual como atractiva: dirigir un equipo de fantasmas y asustar a los vivos. Dicho así, suena un poco jocoso. Y aunque «Ghost Master» no renuncia a su vertiente cómica, es un título que afronta la estrategia muy seriamente pero desde una perspectiva algo diferente.

A primera vista, «Ghost Master» parece confundirse con una especie de "remix" entre las películas de terror y «Los Sims». Algo que no es del todo erróneo pero que tampoco es totalmente cierto.

Los escenarios donde movemos a nuestro equipo de fantasmas están formados por casas comunes y otras algo más peculiares, como cabañas campestres, mansiones victorianas, castillos, hoteles, hospitales, etc. Provocando terror conseguimos puntos. Con más puntos, más posibilidades de mejorar nuestras habilidades espectrales. Con más habilidad y más puntos, más fantasmas. Y así todo.

En realidad, como afirma Greg Barnett, «Ghost Master» no es un juego de terror, ni de sustos, sino de resolución de desafíos y de consecución de objetivos. Cada escenario nos plantea un reto distinto: conseguir que los habitantes de la mansión encuentren un libro maldito, obligar a un mortal a que descubra un cuerpo emparedado… Para ello, ponemos en marcha las habilidades de los fantasmas y con ruidos, luces y efectos paranormales "ayudamos" a que los vivos entren donde no quieren, y vean lo que no desean ver.



Los escenarios del juego se inspiran libremente en múl-

¿Sabías que...



Greg Barnett, el diseñador del juego, es el autor de clásicos de los ocho bit como la serie de juegos «Horace» o «The Hobbit»?

El interior de la casa se muestra dejando a la vista las habitaciones.

Cada fantasma dispone de unos poderes y habilidades específicos.

Un sistema de menús desplegable nos permite controlar todas las acciones.


A qué se parece...


Los entornos domésticos de «Los Sims» son, también en «Ghost Master», la base de los escenarios.


El objetivo principal es ser “el malo” de la película, como en la saga «Dungeon Keeper».

tiples películas del género, y se recrean en un detallado entorno tridimensional. En él liberaremos las fuerzas del más allá mediante un interfaz de usuario diseñado para no dejar lugar a dudas: en un lado, los iconos de nuestros fantasmas. En otro, los de los mortales a asustar. Y todo se comanda con una serie de menús desplegables de habilidades.

Los resultados están siendo más que prometedores: Una IA bien trabajada; un flexible motor que permite moverse con entera libertad; sencillez de manejo; una buena ración de sustos; originalidad... en fin, un juego muy atractivo.

F.D.L.

▶En preparación:
PC
▶Estudios/Compañía:
SICKPUPPIES/EMPIRE
▶Género:
ESTRATEGIA
▶Localización:
SÍ
▶Fecha de lanzamiento:
NOVIEMBRE 2002
▶Página web:
www.ghostmaster.co.uk

Combat Mission 2

Para “gourmets”

Los aspirantes a general van a tener una nueva ocasión de demostrar sus aptitudes estratégicas con esta nueva entrega de la serie «Combat Mission», que incorpora mejoras notables con respecto a la primera parte.

Primera impresión



SÍ nos gusta

- Nuevas reglas que incorporan un nivel de realismo sin precedentes.
- Nuevas unidades y naciones con las que jugar.
- Gráficos mejorados con respecto a la primera parte.
- Los nuevos tipos de órdenes disponibles.



NO nos gusta

- Seguimos sin ver ayudas integradas dentro del juego.
- El multijugador no parece que vaya a incorporar un servicio de emparejamiento automático.
- Los modelos gráficos de la infantería dan un poco el “cante”.

PRIMERA IMPRESIÓN: Estrategia de altura, reforzada con más realismo y mejores gráficos.



BUENO REGULAR MALO

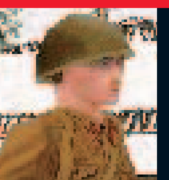
Cuando el primer «Combat Mission» visitó las páginas de Micromanía, nos dejó una notable impresión. Y no era para menos: por primera vez, los aficionados a los “wargames” ambientados en la Segunda Guerra Mundial podían disfrutar de un título serio y realista que desplegase la espectacularidad visual propia de los juegos de acción, combinada con la profundidad propia de los juegos de estrategia por turnos.

Quizá su motor gráfico 3D no fuese el más moderno del momento, pero comparado con las crudas representaciones en 2D de otros títulos de su género, era verdaderamente espectacular.

Han pasado tan sólo unos meses y la segunda parte está ya a punto de llegar al mercado ¿Cómo es posible? Pues muy sencillo: «Combat Mission» se publicó con retraso en nuestro país, de ahí que la llegada de la segunda parte nos parezca temprana, cuando en realidad no lo ha sido. El equipo de desarrollo ha estado trabajando durante muchos meses para dar a luz a este nuevo título.

En Micromanía hemos tenido la suerte de poder analizar una versión beta y comprobar “in situ” las mejoras que se están incorporado, muy especialmente las referidas al interfaz y a los elementos de juego. Nuevos tipos de órdenes, nuevas unidades, nuevas armas… destaca la inclusión de elementos defensivos como búnkeres, trincheras y campos minados, que se colocan antes del comienzo de la batalla para frenar el avance enemigo.

En cualquier caso, las cifras de «Combat Mission» son poco menos que impresionantes: 50 escenarios de batalla individuales, 10 operaciones a gran escala, más de ¡novecientos! tipos de unidades y siete naciones representadas. Ahí es nada. Probablemente estemos asistiendo a la gestación del “wargame” más completo que jamás se haya realizado.



¿Sabías que...

Todo el sistema de juego de «Combat Mission» está inspirado en un complejo “wargame” de tablero llamado “Squad Leader”?

Efectos especiales

En cuanto al apartado técnico, hemos observado que los gráficos están pasando por un lavado de cara importante, y cuentan con efectos especiales sustancialmente mejorados y texturas de mayor resolución. Cierto, todavía están lejos de representar lo mejor que puede dar de sí una tarjeta

■ Las explosiones de los obuses se acompañan con un efecto de temblor de pantalla.

■ Los nuevos tipos de órdenes permiten desarrollar nuevas estrategias.

■ Las trincheras y los campos de minas añaden otra dimensión al apartado defensivo.



A qué se parece...



■ El realista sistema y el comportamiento de la infantería recuerda a la serie «Close Combat»



En general, se puede decir que se trata de una evolución del primer «Combat mission».

aceleradora (no hay más que ver los gráficos de la infantería en los planos cortos), pero constituyen un paso adelante bastante significativo con respecto a la primera parte, y muy en especial con respecto al subgénero de la estrategia por turnos.

Buenas expectativas

En definitiva, creemos que los aficionados a los "wargames" tienen buenos motivos para estar expectantes y aguardar con antelación la llegada de este prometedor título, que promete superar a su primera parte en todos los aspectos.

G.P.H.

▶En preparación:
PC
▶Estudios/Compañía:
BATTLEFRONT/CDV
▶Género:
ESTRATEGIA
▶Localización):
NO
▶Fecha de salida:
OTOÑO 2002
▶Página Web:
www.battlefront.com

Project Nomads
Una gran promesa

Los juegos que desafían la clasificación por género suelen ofrecer resultados particularmente estimulantes, y la primera versión disponible del título de CDV demuestra un nivel de ambición realmente elevado.

Primera impresión



SÍ nos gusta

- Espectaculares gráficos tridimensionales.
- La variedad de géneros que combina acción, estrategia y aventura.
- La ambientación fantástica.
- Interfaz minimalista y sencilla que simplifica el proceso de juego.



NO nos gusta

- Los altos requisitos de sistema limitarán mucho el parque de usuarios del juego.
- La variedad de ideas puede hacer que el sistema de juego no se compense bien.
- Habrá que ver si consiguen implantar de forma realmente efectiva y fluida el modo multijugador.

PRIMERA IMPRESIÓN: Una sugerente combinación de géneros, en un entorno fantástico. Promete.



La premisa que hay detrás de «Project Nomads» no puede ser más original, y está estrechamente asociada al peculiar mundo de fantasía que se ha creado para ambientar este título. En principio, el planeta de los nómadas ha sido golpeado por una gran catástrofe, y ha quedado reducido a unos islotes de roca que flotan a la deriva por el espacio. Nuestro papel será el de uno de estos nómadas, que se esfuerza por rescatar a sus dos amigos, los cuales han sido capturados por unos misteriosos invasores alienígenas. Desde una perspectiva de tercera persona, manejamos a nuestro héroe corriendo y saltando por ahí, como si de «Tomb Raider» se tratara.

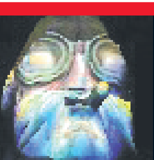
Combinación de géneros

Ahora bien, hay que tener en cuenta que «Project Nomads» desafía toda descripción al uso, ya que incorpora elementos de otros géneros. Hay niveles en los que pilotamos aeroplanos para enfrentarnos a nuestros enemigos en duelos aéreos, y continuamente hay que buscar y comerciar con artefactos mágicos que nos permitan construir estructuras en nuestra isla, que es el equivalente a una fortaleza volante de batalla, elemento clásico de los juegos de estrategia en tiempo real. Construir estructuras y unidades defensivas en la isla y atender a su funcionamiento durante los combates constituyen buena parte de nuestras tareas.

Tres héroes para escoger

Otro de los elementos característicos del juego es que el protagonista se escoge de una selección de tres, y según el elegido, disponemos de unas u otras habilidades. El inmenso Goliat, por ejemplo, cuenta con unidades bien acorazadas y hechizos de ataque poderosos, mientras que el astuto John confía en sus artefactos de tecnología avanzada, que recuerdan un poco a los que salen en las historias de Julio Verne o «Myst». Por último, la grácil Susie tiene una afinidad especial con la magia, si bien sus habilidades tecnológicas no son tan buenas como las de sus compañeros. Sin duda esta variedad de personajes ayudará a motivarnos para jugar una vez más la aventura después de completarla.





¿Sabías que...

la climatología tendrá una influencia muy considerable en los combates aéreos que se produzcan en el juego?

La isla ejerce las funciones de fortaleza volante y participa en multitudinarias batallas aéreas.

Podemos construir diferentes estructuras, incluidos cañones defensivos.

Los comerciantes nos ofrecen diversos artefactos para mejorar nuestra isla.



A qué se parece...



La idea de combinar estrategia y acción ya fue abordada en «Sacrifice».



La estética y los extensos mundos para explorar recuerdan un poco a los del genial «Outcast».

En cuanto al aspecto multijugador, estará cubierto con dos modos básicos, soportados en LAN o Internet.
En el primero los jugadores competirán entre sí en gigantescas batallas aéreas en las que utilizarán las mismas islas flotantes que han construido en el modo de juego individual.
En el segundo se contemplarán los modos de juego clásicos, como deathmatch, deathmatch por equipos e incluso una modalidad de juego cooperativa.

Este tipo de experimentos que mezclan géneros suelen ofrecer buen resultado. Esperemos que éste no sea la excepción.

G.P.H.

▶En preparación:
PC, XBOX
▶Estudios/Compañía:
RADON LABS/CDV
▶Género:
ACCIÓN/STRATEGIA
▶Localización: **NO**
▶Fecha de lanzamiento:
OTOÑO 2002
▶Página web:
www.project-nomads.de

Frontline Attack: War over Europe

Batallas históricas

Desarrollar un juego de estrategia ambientado en la Segunda Guerra Mundial no es una idea original, pero «Frontline Attack» aporta elementos innovadores, como las condiciones climáticas y el paso del día y la noche.

Primera impresión



nos gusta

- La mezcla de combate táctico y gestión de recursos.
- Las explosiones y los efectos de humo.
- Las variaciones tácticas del día y la noche.
- Controlas tres ejércitos distintos.

NO nos gusta

- Los gráficos no llaman la atención precisamente por su espectacularidad.
- La escasa originalidad del planteamiento del juego.
- La infantería corre demasiado rápido.
- Algunas imperfecciones en la inteligencia artificial.

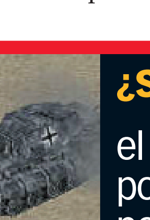
PRIMERA IMPRESIÓN: Parece sólido, pero quizá el sistema de juego esté demasiado visto.

BUENO REGULAR MALO

Hace unos meses, asistimos al cierre de la compañía TopWare, creadora de «The Moon Project» o «Jack Orlando», entre otros. La empresa fue comprada por Zuxxez, que la rebautizó con el nombre de Reality Pump y aportó el caudal económico para continuar con los juegos en desarrollo. Uno de los más prometedores es «Frontline Attack: War over Europe». El jugador asume el control de los ejércitos ruso, alemán y aliado en una serie de campañas heroicas. A tu disposición tienes todo tipo de tropas, tanques, artillería y soporte aéreo, recreado con la obligada fidelidad histórica.

Dos por uno

«Frontline Attack» es una evolución del viejo éxito de TopWare «Earth 2150», del que toma una interfaz muy similar, y el motor gráfico «Earth-3». Técnicamente, no parece demasiado pulido: aunque la recreación del terreno es adecuada, los vehículos y los edificios disponen de pocos polígonos y texturas simples. El punto fuerte son los efectos de las explosiones y el humo, pues influyen en la táctica del juego: la metralla y los restos incendiados provocan reacciones en cadena que convierten en una trampa cualquier explosión controlada. In Games, grupo de programación de Reality Pump, desea convertir las condiciones terrenales y ambientales en la seña de identidad de «Frontline Attack»: el tipo de terreno, la lluvia, y la nieve repercuten en la velocidad y la precisión de las tropas; el día y la noche se suceden en cada misión, afectando a la visibilidad y la eficacia de los ejércitos. «Frontline Attack» también sorprende por su variedad: las campañas para un jugador se centran en el combate táctico, mediante el control de tropas que deben cumplir objetivos. Los soldados pueden conquistar vehículos, edificios y armas enemigas para usarlas a su favor. Sin embargo, en el modo "Escaramuza", con opciones para un jugador o hasta 8 jugadores por Red o Internet, el objetivo es construir una base y gestionar los recursos mineros, al más puro estilo «Command & Conquer».



¿Sabías que...
el juego ha sido creado por una empresa polaca, producido por una alemana, y distribuido por una multinacional inglesa?

Prudencia

«Frontline Attack» divertirá a los aficionados a la estrategia en tiempo real, porque

■ Las tropas de cada jugador se enfrentan en misiones afectadas por el terreno y el clima.

■ Las bombas provocan explosiones en cadena que influyen en las tácticas.

■ El jugador puede elegir la zona a bombardear, pero no maneja los aviones.



A qué se parece...



■ «Earth 2150» es el predecesor de «Frontline Attack», con una interfaz similar y peores efectos gráficos.



■ «Close Combat» también ofrece combates tácticos en la Segunda Guerra Mundial.

mezcla ideas extraídas de clásicos como «Sudden Strike», «Close Combat» o el mencionado «Command & Conquer». Sin embargo, en la beta que hemos probado aún faltan muchos aspectos por pulir: la infantería es demasiado rápida, lo que impide a los tanques apuntar con tiempo; casi todas las tropas sólo disponen de un arma, y en los pasajes estrechos se sucede un extraño baile en el que los vehículos y la infantería intentan esquivarse unos a otros. Es de esperar que Reality Pump pueda pulir estos aspectos antes de lanzar el juego al mercado. No tardaremos mucho en salir de dudas.

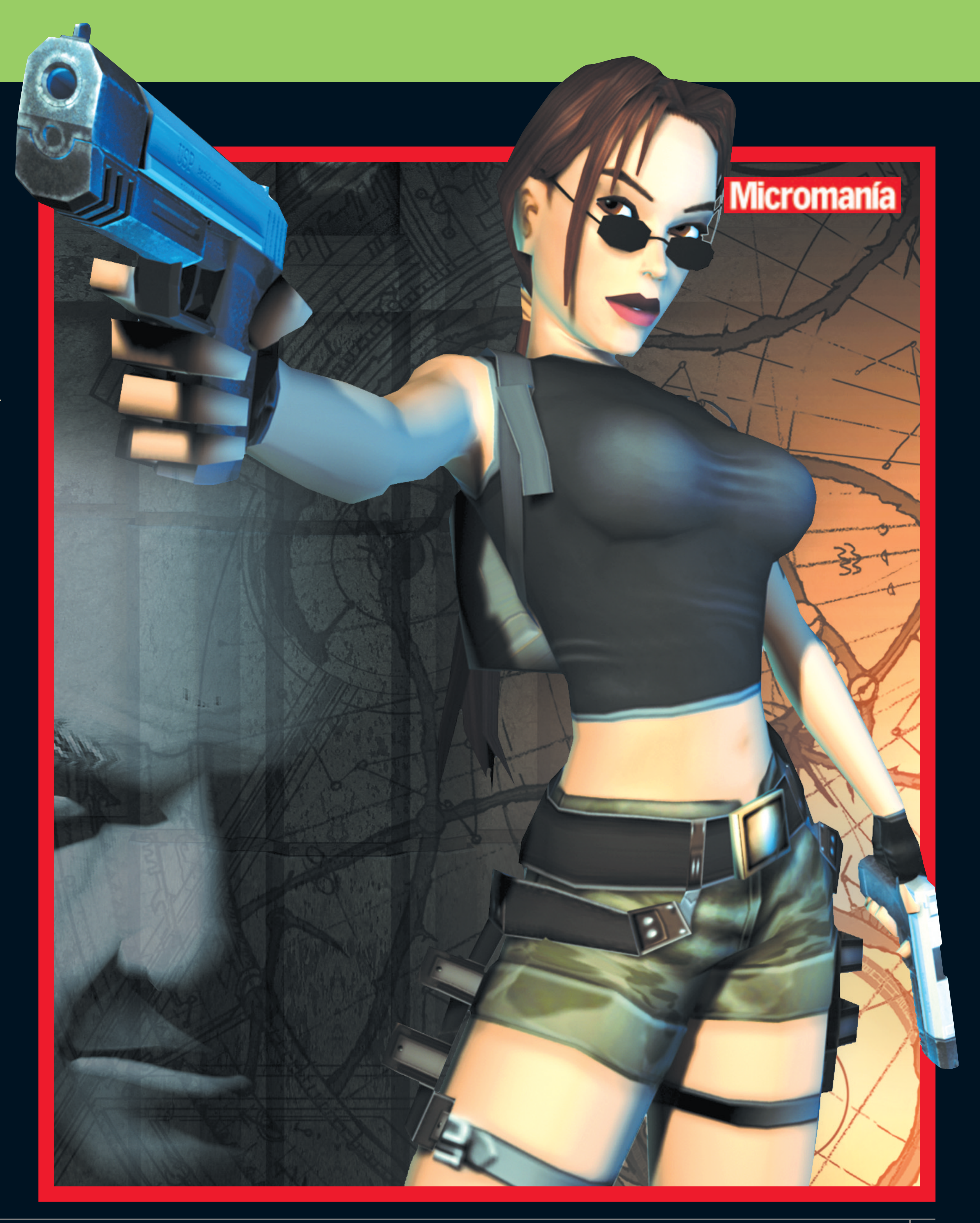
J.A.P.

▶En preparación: **PC**
▶Estudios/Compañía: **REALITY PUMP/ZUXXEZ**
▶Género: **ESTRATEGIA**
▶Localización: **SIN CONFIRMAR**
▶Fecha de lanzamiento: **OTOÑO 2002**
▶Página web: ***www.eidosinteractive.co.uk/games***



Tomb Raider The Angel of Darkness

Y sigue Lara Croft mostrando parte de sus nuevas habilidades, poses y "modelitos". «Tomb Raider. The Angel of Darkness» se anticipa como uno de los lanzamientos más apetecibles para este final de año (final de noviembre, para ser más precisos) en PS2 y PC. Lo que se intuye como un diseño de acción totalmente nuevo se está viendo acompañado por nuevas imágenes de la protagonista del juego, que Core se está encargando de distribuir, puntualmente, mes a mes, para "calentar" el ambiente antes de la aparición del título. Una estrategia que, cuando menos, la vista agradece.


Micromanía



Imperium

Los creadores de «Tzar» están dando los últimos toques a «Imperium», nueva incursión en el universo de la estrategia en tiempo real, donde se combinan fantasía e historia para intentar ofrecer una experiencia de juego de lo más variada, y que sea capaz de satisfacer tanto a usuarios experimentados en el género como a jugadores ocasionales. La antigua Roma y parte del momento histórico se recrean en «Imperium» en un diseño que va mucho más allá, en opciones de juego, de lo que se pudo ver en su anterior producción, y que mejora también enormemente en el apartado técnico.



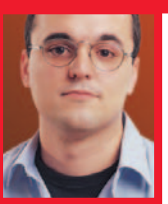
FIFA 2003

EA Sports sigue lanzando con cuentagotas –parece que pasó la época en que la compañía anticipaba sus lanzamientos ofreciendo profusa información al usuario– datos sobre la nueva edición de "FIFA". «FIFA 2003», eso sí, ya tiene nuevo rostro. O, mejor dicho, rostros. A diferencia de anteriores ediciones, tres jugadores aparecerán en la caja del producto, procedentes de varias ligas del viejo continente, con el jugador del Real Madrid, Roberto Carlos, como la cara más conocida y próxima al jugador español. El futbolista, como todos los demás que aparecen en el juego, posee su "doble" virtual en «FIFA 2003», más realista que nunca.

ASÍ TRABAJAMOS

¿Quieres saber cómo hacemos la review de un juego? No hay problema. En estas páginas están todos los secretos de Micromanía... bueno, todos, todos no, pero casi.

Desde la redacción



Luis Escribano

Hay otros mundos

Decía Peter Molyneux que a él siempre le habían interesado los videojuegos en los que más que controlar los entornos, influyes sobre ellos... universos que tienen su propia forma de vida, más o menos compleja, al margen de la intervención del jugador. Pues bien, suponemos que el autor de «Black & White» estará ahora mismo encantado, jugando con «Mafia» y moviéndose a sus anchas por una ciudad de 12 kilómetros cuadrados (a escala) por la que deambulan coches, peatones, policías o enemigos de nuestro don... Un auténtico paraíso para los que ya están más que hartos de su barrio.

LA CUESTIÓN DEL MES

En un juego de acción, ¿qué papel prefieres, el de poli bueno o el de mafioso despiadado?

Somos jugadores y escribimos para jugadores. Los que hacemos Micromanía somos apasionados y expertos en la revisión y valoración de juegos.

Nuestros análisis son honrados y garantizan la mayor objetividad posible. Si esto implica decir que un juego no es bueno, independientemente de quién sea su responsable y las consecuencias que pueda acarrear, lo haremos.

Micromanía no valora un juego en función de su nacionalidad, compañía o distribuidor. Sólo nos interesa el juego.

No analizamos versiones piratas, betas de preview, alfas inestables, demos, ni versiones no disponibles en el mercado español, aunque hayan aparecido ya en otros países.

Sólo analizamos versiones finales. Aunque preferimos usar la misma copia que se puede comprar en una tienda, en ocasiones nos vemos forzados a utilizar copias "gold" –versiones finales, pero no producidas–. A veces, esto puede implicar que no sea posible valorar en su justa medida aspectos como el modo multijugador. Si eso ocurre, no diremos que esta opción "funciona perfectamente".

Micromanía elige un juego de Referencia para cada género, que define los cánones del género en cuestión. Cualquier juego puede superar a esta Referencia en un aspecto, pero quizá no en todos. Los juegos se valoran según sus propios méritos.

Las sucesivas entregas de un juego, y las expansiones, se valoran no sólo por lo que ofrecen, sino por cómo y cuánto mejoran al título original en que se basan.

Muchos análisis harán alusión a otros títulos. Esta comparación sólo se usa en beneficio del lector, para ayudarle a encontrar similitudes sobre los aspectos que se valoran.

Cada juego es analizado por una persona que posea una gran experiencia en ese género. Nunca ocurrirá que escriba sobre un juego de acción, un experto en rol, o viceversa. Quién habla, lo hace con conocimiento de causa.

En cada análisis se valoran aspectos como gráficos, banda sonora, efectos de audio, diseño de acción, interfaz, jugabilidad, diversión, modo multijugador (si es el caso), inteligencia artificial, dificultad, manuales (si es que existen), localización (calidad de la traducción total o parcial del juego), precio, realismo y número de horas de juego que ofrece.

Cada título se juega hasta el final. Y si no es posible, se juega el máximo número de horas hasta que se puedan valorar todos y cada uno de los detalles del mismo con absoluto rigor.

Cada título se prueba en tantos equipos como sea posible para verificar cualquier incompatibilidad. En función de los resultados obtenidos ofrecemos una recomendación sobre el PC para jugar en condiciones adecuadas. Esta recomendación no tiene por qué coincidir con los datos del fabricante.

La puntuación se ajusta al sistema creado por y para Micromanía, y no a ningún otro. Si un juego obtiene una nota determinada en Micromanía, no tiene por qué coincidir con la valoración que se le haya dado en otros medios.

Al detalle

En Micromanía pretendemos darte la información más completa y rigurosa sobre los juegos que aparecen en el mercado. Por ello, incluimos en los análisis los datos más precisos, al tiempo que evaluamos todos los contenidos de cada título.

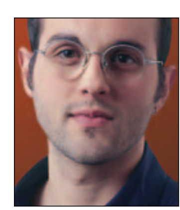
Review A EXAMEN
Black & White Creature
¿A qué jugamos

LA REFERENCIA
El juego que se considera por Micromanía como el máximo exponente de su género es el que aparece en cada análisis concreto. La nota final del análisis no dependerá de una comparación, punto por punto, con el título de Referencia, pero sí ayudará como un indicativo para el lector, al comparar ambos títulos.

INFOMANIA
Los requisitos mínimos por el fabricante, al detalle, más información complementaria de precio, localización, calificación de ADESE y página web, entre otras cosas. Encontrarás también información acerca de los contenidos del juego, no explicada necesariamente en la caja del mismo: opciones de juego, fases, personajes, conexión online, etc.
Te contamos el equipo sobre el que se ha probado el juego y una recomendación de hardware, realizada por Micromanía, que no ha de coincidir necesariamente con la del fabricante.

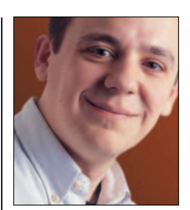
Quién es quién

Nuestros expertos tienen su corazoncito y sus preferencias, y aquí os contamos los géneros favoritos de cada uno y los juegos a los que está jugando en este momento.



NACHO CUEZVA
Redactor
Géneros: Acción, Aventura.
A lo que juega: The Thing, Battlefield 1942, Mafia, Dungeon Siege.

El lado oscuro siempre resulta mucho más atractivo.



JORGE PORTILLO
Redactor
Géneros: Rol, Estrategia.
A lo que juega: Warcraft III, Freedom Force, Medieval Total War, Neverwinter Nights

La familia, Vito, la familia es lo más importante de todo.



JUAN ANTONIO PASCUAL
Colaborador
Géneros: Aventura, estrategia, acción.
A lo que juega: Prisoner of War, Medieval Total War.

Alguien tiene que hacer de policía, así que me sacrificaré yo.



GABRIEL PÉREZ-AYALA
Colaborador
Géneros: Rol, Estrategia, Acción.
A lo que juega: Warcraft III Multijugador, Icewind Dale 2.

Ah, ¿es que se puede ser mafioso? Yo siempre acabo de terrorista...



JACOBO MARTÍNEZ
Colaborador
Géneros: Acción, Estrategia.
A lo que juega: Jedi Knight II: Jedi Outcast, Battlefield 1942, Counter–Strike, Mafia.

Me identifico más con Michael Corleone que con John McLane.

RECUADROS
Información complementaria y ampliada de puntos concretos del juego, sobre los que merece la pena detenerse por diversas razones. Descubre algunos de los porqués de la valoración final, en estos apartados.


Isle

Tyke, la mascota virtual

Algunas pruebas requieren mucha habilidad y altas dosis de paciencia.

Ahora nuestra criatura demuestra tener más iniciativa y capacidades.

El motor gráfico del juego es idéntico al del «Black & White» original.

La inclusión de una mascota es uno de los elementos más atractivos.

Un nuevo enfoque

ESTA EXPANSIÓN CAMBIA EL ENFOQUE DEL JUEGO ORIGINAL Y MEJORA SU, YA DE POR SÍ, EXCELENTE INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Toma nota

MODO INDIVIDUAL 82

MODO MULTIJUGADOR 90

CREATURES 2

LOS SIMS

ALTERNATIVAS
Si te gusta un género, pero no te convence la oferta concreta del juego analizado, Micromanía te sugiere un par de títulos alternativos. Esta recomendación no implica, necesariamente, que sean juegos mejores o peores que el comentado. Tan sólo se trata de una posibilidad de elección dentro del mismo género. Encontrarás también el número en que se comentó, y la puntuación que obtuvo, por si deseas ampliar la información.

TOMA NOTA
El veredicto final de la review. Valoración sobre los contenidos, los puntos fuertes y los puntos flojos del juego, la puntuación para los modos de un jugador y multiusuario (si existe), así como las ventajas e inconvenientes de ambos modos de juego.

Así puntuamos

En Micromanía somos exigentes al máximo con la calidad de un título. Múltiples factores son tenidos en cuenta al puntuar. Con la ayuda de esta tabla se despejará cualquier duda sobre la nota obtenida por cada juego.

0-29 **Lo peor.** Ni lo mires. Es más, no debería ni existir. No es que sea malo, es que llamarlo "juego" es un contrasentido. Quizá como posavasos saques rendimiento al CD en cuestión.

30-49 **Malo.** Buenas ideas que no siempre ofrecen buenos resultados junto a auténticos despropósitos que no merecen la pena que les dediques demasiado tiempo. Quizá encuentres algo que te pueda atraer y no sea del todo lamentable.

50-69 **Aceptable.** Juegos que van desde una calidad en torno a la media, a títulos que no ofrecen problemas graves en ningún apartado concreto, pero no terminan de convencer. De ti dependerá decidir si merece la pena.

70-79 **Bueno.** Cuando un juego aparece con una nota de este intervalo no lo dudes: es un buen título. No se trata necesariamente de un juego excelente en todos sus apartados, pero seguro que merece la pena que si tienes oportunidad te hagas con él. Sin duda, te lo pasarás muy bien.

80-89 **Muy bueno.** Grandes juegos a los que les falta esa pizca para convertirse en verdaderas genialidades. Y, en todo caso, merecedores de tu atención, sin lugar a dudas. No deberías dejar pasar la oportunidad de hacerte con él.

90-100 **Obra maestra.** Todos los apartados del juego estarán en unos niveles de calidad casi perfectos, amén de ofrecer numerosas innovaciones de todo tipo. Lo mejor de lo mejor en cualquier género. Imprescindible.

JUEGO DEL MES
Muchos aspectos decidirán qué título se convertirá cada mes en el juego más importante para la redacción de Micromanía. Uno y sólo uno, que quedará claramente identificado gracias a este sello de calidad.

JUEGO RECOMENDADO
Originalidad, calidad, innovación en un género, mejoras significativas en una expansión sobre el juego original (¿por qué no?) y, sobre todo, diversión, son algunos factores que nos llevan a recomendar un título específico. Si ves este sello, es que merece la pena.

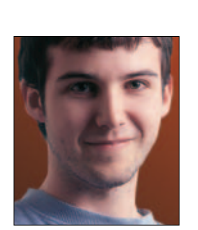
En pocas palabras

SÍ nos gusta

- La espectacular ambientación de «Mafia», su historia, sus diálogos, sus personajes. ¡Estamos enganchados!
- Que la fórmula «Medal of Honor», se amplíe y mejore con una maravilla como «Battlefield 1942»
- Que se hagan "survival horror" como «The Thing», que nos ponen los pelos de punta.
- Que la expansión, «Operation Icebreaker», incluya el juego original.
- Que «Emperador», el último "sim" histórico, incluya apartado multijugador.

NO nos gusta

- Que «Battlefield 1942» no incluya una campaña dramatizada y esté tan centrado en el multijugador.
- Que en el multijugador de «Medieval» sólo se puedan jugar batallas, obviando la mitad del juego.
- Los altos requisitos que son necesarios para poder jugar a «Mafia».
- Que el modo individual de «Primal Hunt» sólo incluya tres campañas nuevas de escasa duración.
- La escasez de modos de juego alternativos en «The Thing», entre ellos el multijugador.



ANTONIO DOPAZO
Colaborador
Géneros: Estrategia, Velocidad, Acción
A lo que juega: Age of Kings, Campañas Clon, Civilization III

No hagas preguntas indiscretas o te daremos boleto.



ANSELMO TREJO
Colaborador
Géneros: Deportivos, Velocidad, Acción.
A lo que juega: Grand Prix 4, Silent Hunter II, GTA III.

Prefiero un "el honor y el respeto" a un "para proteger y servir".

Índice de contenidos





Mafia

El crimen a veces compensa

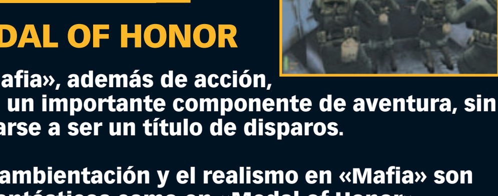
Un gran guión, unos personajes con entidad, diálogos inteligentes, duros, mordaces y hasta divertidos. Acción, diversión y entretenimiento. Podría ser una gran película, pero en realidad hablamos de un magnífico juego.

Ser un criminal no parece, a priori, algo muy atractivo. Pero ahondar en la propuesta, de un modo realista, ameno y dejando a un lado prejuicios, ya que hablamos de un juego, puede ser algo más interesante. Si el cine ha dado muestras como la trilogía de "El Padrino" donde se enseña la intrincada red que se teje en torno a las circunstancias y acciones de una "familia" mafiosa, «Mafia» hace lo propio en el mundo del videojuego, con una de las producciones más logradas de los últimos meses.

Acción y Violencia

La acción domina la estructura y el diseño de un juego que recrea en torno a un personaje, Tommy Angelo, una época no tan lejana, los años 30, con una ambientación realista, sencillamente impecable, y una historia absorbente. Se podría interpretar el diseño de «Mafia»

La referencia



MEDAL OF HONOR

- **«Mafia», además de acción, tiene un importante componente de aventura, sin limitarse a ser un título de disparos.**
- **La ambientación y el realismo en «Mafia» son tan fantásticos como en «Medal of Honor».**
- **«Mafia» no posee ninguna opción multijugador, aunque en la práctica no se echa de menos, pues la historia es, sencillamente, genial.**



Es conveniente aprovechar el entorno en nuestro favor, al igual que suele hacer el enemigo.



La variedad de las misiones es apabullante, y el realismo de todos los escenarios, elevadísimo.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium III 800 mhz, Pentium III 500 MHZ, Pentium 4 2 GHZ** ▶RAM: **256 MB, 128 MB, 512 MB** ▶Tarjeta 3D: **Geforce 2 Ultra, Geforce, Geforce 4 ti 4600** ▶Conexión: **No requiere**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Géneros: **Acción** ▶Idioma: **Castellano** (manual, textos y voces) ▶Edad recomendada (ADESE): **18+** ▶Estudio: **Illusion softworks** ▶Compañía: **Take 2/god** ▶Distribuidor: **Proein** ▶Número de Cds: **3** ▶Fecha de lanzamiento: **30/9/2002** ▶PVP Recomendado: **48,95 euros** *(8.145 ptas.)* ▶Página web: ***www.mafia-game.com*** Información del juego, personajes, vehículos, pantalla y vídeos. Todo muy general y no demasiado relevante.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de Capítulos: **20** ▶Modos de Juego: **3** (historia, conducción y conducción extrema) ▶Número de Vehículos: **60** ▶Extensión del Mapa: **12 millas cuadradas** ▶Número de Armas: **12** ▶Multijugador: **No** ▶Modos Multijugador: **No Aplicable** ▶Opciones de Conexión: **No Aplicable**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium 5 o AMD** ▶RAM: **128 MB** ▶HD: **1,5 GB** ▶Tarjeta 3D: **Sí (direct3d 16 MB)** ▶Módem: **No Requiere**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium III 800 MHZ** ▶RAM: **256 MB** ▶HD: **1,5 GB** ▶Tarjeta 3D: **Geforce 2 Ultra** ▶Módem: **No Requiere**





La acción no siempre se limita al protagonista, y en ocasiones contamos con el apoyo de otros miembros de la familia.



Las persecuciones en coche son un momento álgido del juego



La violencia explícita se da en numerosas ocasiones

Aprende a ser un Mafioso





EL COMPLETO TUTORIAL del juego resulta recomendable, aunque no imprescindible, para aprender todas las posibilidades del interfaz y controlar al protagonista a la perfección.

LA INTERACCIÓN con el entorno no siempre resulta evidente, pero en el tutorial se dan algunas pistas para no pasar detalles importantes por alto, que pueden resultar muy útiles durante el transcurso de las misiones.

APRENDER A CONDUCIR es importante, y lo que se enseña en este apartado ayuda a comprender mejor la física de los vehículos, y habituarse a ella. No todos los coches se comportan igual, y hacer prácticas de conducción extrema resulta conveniente, pues en más de una ocasión las persecuciones se convierten en protagonistas.

LA INMERSIÓN EN EL JUEGO ES TOTAL, Y LA AMBIENTACIÓN RESULTA MAGNÍFICA, SE MIRE POR DONDE SE MIRE. LA CIUDAD RESPIRA VIDA Y NOS TRASLADA A LOS AÑOS 30

como una novela negra o una buena película, y sus veinte episodios, subdivididos en distintos niveles, ofrecen calidad y variedad en sus planteamientos como para hacer del juego uno de los más interesantes del panorama actual.

La vida del mafioso, contada a través de sus acciones criminales, domina el conjunto. En él, se nos encargan tareas criminales como asesinatos, robos, contrabando, atracos, etc. en el marco de la ciudad de Lost Heaven. El enfrentamiento entre familias rivales es un hecho, y la ley se convierte en otro obstáculo a tener en cuenta.

El realismo impregna «Mafia» en todos los sentidos. Acciones tan banales como pagar una multa por exceso de velocidad y evitar que te detengan o esquivar a los agentes de la ley tras un tiroteo, un robo o un asesinato, están presentes en el juego. Illusion Softworks ha cogido un puñado de ideas sencillas, pero las ha traducido de forma impecable en una ciudad que respira vida, con una ambientación excelente. Lost Heaven tiene tráfico, habitantes, comercios… y criminales. La IA se ajusta a unos niveles de credibilidad suficientes como para convencer del realismo del entorno, y no demasiado limitada por el uso de "scripts", que definen en gran manera muchas de las secuencias que veremos en pantalla pero que tienen en cuenta múltiples variables.

Tampoco se evita el realismo en los momentos más crudos; las escenas violentas existen, pero es posible hacer una limitación visual desde el menú de opciones.

Algunos altibajos

«Mafia», en conjunto, se conforma como excelente. En detalle, ofrece ciertos altibajos en su desarrollo, marcados por aspectos concretos. La configuración ►►





A veces hay que salir de la ciudad para poder llevar a cabo una misión.



La ambientación del juego es de lo más realista, aunque algunas escenas sean “subidas de tono”.

Los reflejos del jugador se ven puestos a prueba constantemente por la “familia” rival.

Un camino diferente





CAMINOS ALTERNATIVOS se abren en contadas ocasiones durante el desarrollo de una misión, lo que lleva a concluirla de distintas maneras, aunque siempre cumpliendo el mismo objetivo.

LAS SECUENCIAS CINEMÁTICAS recogen e integran a la perfección estas alternativas en el conjunto, lo que hace más realista todo el juego.

LA SUMA DE SUBMISIONES a la historia principal, añade un aliciente para el jugador, aunque siempre se orientan al objetivo de conseguir nuevos vehículos para recorrer la ciudad en las posteriores misiones.

EL CONJUNTO SE MUESTRA IRREGULAR EN SU DIFICULTAD, Y CIERTAS ESCENAS DE CONDUCCIÓN SE HACEN TEDIOSAS, AUNQUE TIENDAN AL REALISMO GLOBAL

del nivel de dificultad es inexistente, y las misiones pasan de ser relativamente asequibles en ocasiones, a duras, difíciles y que exigen gran paciencia, en otras. Ninguna es imposible, pero el hecho, además, de que sólo se graba de manera automática al concluir una misión, añade una dificultad más.

Por otro lado, se obliga al jugador a moverse por la ciudad de modo realista. Es posible incluso usar el transporte público o ir andando, echándole tiempo, eso sí, de un punto a otro. Con sus atascos de tráfico, sus peatones reaccionando a nuestras acciones, usando un coche robado (con cuidado para que no nos vea la policía)… Pero salvo en ocasiones, estos itinerarios suelen hacerse algo tediosos y quitan ritmo al conjunto; ritmo que se compensa, junto a un toque dramático, por las secuencias cinemáticas.

Moverse por la ciudad, de todos modos, no es difícil, puesto que un mapa ayuda a localizar cada objetivo. Tras una misión de inicio realmente estremecedora, el juego aborda, con este objetivo de familiarizar al jugador con el entorno, una serie de carreras como taxista que resultan algo pesadas. No se puede considerar un tutorial (ya existe uno bien definido), pero por otro lado ayuda a aprender cómo funciona el tráfico de la ciudad y acostumbra al ritmo de la conducción.

Intuitivo y Jugable

Pero, en todo caso, «Mafia» hace gala de algo muy destacable: una jugabilidad excelente. Todo es muy directo,



Una historia magnífica

EL GUIÓN DEL JUEGO es una auténtica maravilla. Realista, con magníficos diálogos, personajes con carácter muy marcado, resulta realmente atractivo ir desgranando la historia del protagonista a medida que se avanza en la aventura. La localización completa al castellano, además, contribuye a ensalzar este apartado, uno de los más destacados del juego

LAS SECUENCIAS cinemáticas en que se cuenta esta historia están, igualmente, realizadas de modo impecable. Todo conduce a contemplar el conjunto casi como una película y ayudan a entender a la perfección el desarrollo de las misiones. Su número, además, está equilibrado con la acción en tiempo real y añaden el toque dramatico necesario e imprescindible.



No es conveniente lanzarse a tumba abierta contra el enemigo.



Nuestras habilidades de conducción se ven puestas a prueba en la carrera.



Ciertas armas son más recomendables en distancias cortas.



La recreación de los años 30 es espléndida en todos los detalles.

y también limitado por la interacción con el escenario a objetivos concretos. Es posible recorrer la ciudad de cabo a rabo, pero no entrar en cada edificio, sino sólo en algunos específicos. Sí es posible robar cualquier vehículo, tomar el transporte público o interactuar con cada personaje. Y para ello sólo se precisa controlar un puñado de acciones básicas, a través de una perspectiva en tercera persona.

Las misiones siempre nos proporcionan objetivos claros, aunque muchas veces podemos retrasarlos tanto como queramos y limitarnos a "disfrutar" del entorno. En suma, hablamos de "vida" y ambientación. Algo que ayuda y potencia el conjunto, pues todo gira en torno a un guión magnífico, y una historia que se va revelando apasionante a medida que las misiones se suceden. Los giros que da el argumento son, a veces, sorprendentes, y el final es impactante, aunque no por ello quizá menos esperado.

Tecnología exigente

Illusion Softworks ha puesto en práctica, así, un título de acción vibrante, muy divertido, variado y admirable en sus planteamientos y resultados, pero muy exigente en cuanto a sus requisitos para disfrutar al máximo de la calidad visual que puede ofrecer. Un equipo medio, en cualquier caso, ofrece resultados notables y la jugabilidad no se resiente.

La banda sonora es otro apartado digno de mención, acompañando a la acción de manera perfecta y usando melodías de la época, perfectamente integradas junto a otras composiciones originales.

«Mafia» es un juego que los aficionados al género no deberían perderse. Es jugable, divertido, con un gran guión, una puesta en escena magnífica, variado y lo bastante largo. Un título que no debería faltar en una buena colección. Una oferta que no se puede rechazar.

F.D.L.

ALTERNATIVAS

GTA III
Un gran juego donde el crimen organizado también tiene un papel protagonista
▶Comentado en MM 90 ▶Puntuación: 90

JEDI KNIGHT II
Un universo muy diferente pero con una ambientación e historia igualmente magníficas.
▶Comentado en MM 88 ▶Puntuación: 92

Toma nota

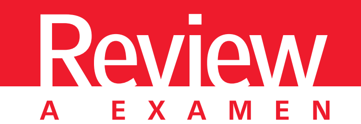
Un juego excelente, repleto de acción y con un guión sensacional.

LO BUENO:
- La enorme variedad de misiones.
- Las submisiones que añaden un aliciente al conjunto.
- Los diálogos y la ambientación, sensacionales.

LO MALO:
- El motor gráfico es muy exigente para conseguir el máximo detalle.
- Lo tediosa que se hace a veces la conducción.

MODO INDIVIDUAL
92

MODO MULTIJUGADOR
NO TIENE





Battlefield 1942

Desembarco triunfal

En incontables ocasiones la magia del cine nos ha permitido observar la crudeza de la guerra. Guerra a la que se nos propone asistir en directo en un espectacular y realista juego de acción. Sobrevivir es opcional…

El sistema que propone «Battlefield 1942» es muy sencillo. Tan sencillo, que se puede resumir como el "enfrentamiento de dos ejércitos por el control de un terreno". Afortunadamente, detrás de esta escueta afirmación hay mucho más. «Battlefield 1942» es, a día de hoy, el único título que representa las contiendas más famosas de la Segunda Guerra Mundial con rigor histórico, añadiendo ese toque de efectismo cinematográfico tan trepidante visto en «Medal of Honor».

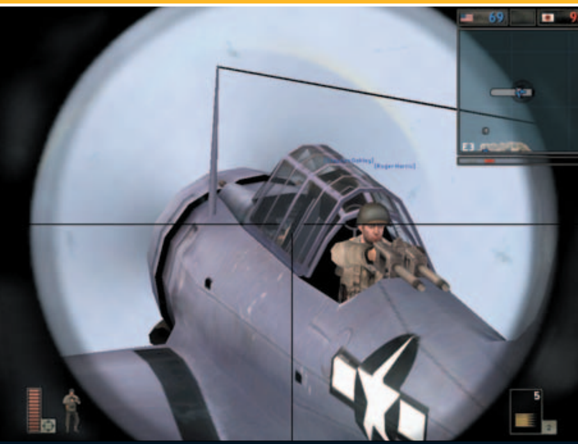
Guerra sin florituras

Independientemente de cómo haya tratado la historia a cada nación en la Segunda Guerra Mundial, lo cierto es que «Battlefield 1942» muestra a ambos bandos con total neutralidad. Alemanes, japoneses, americanos, británicos y rusos son sólo una excusa para cambiar el color de los uni-

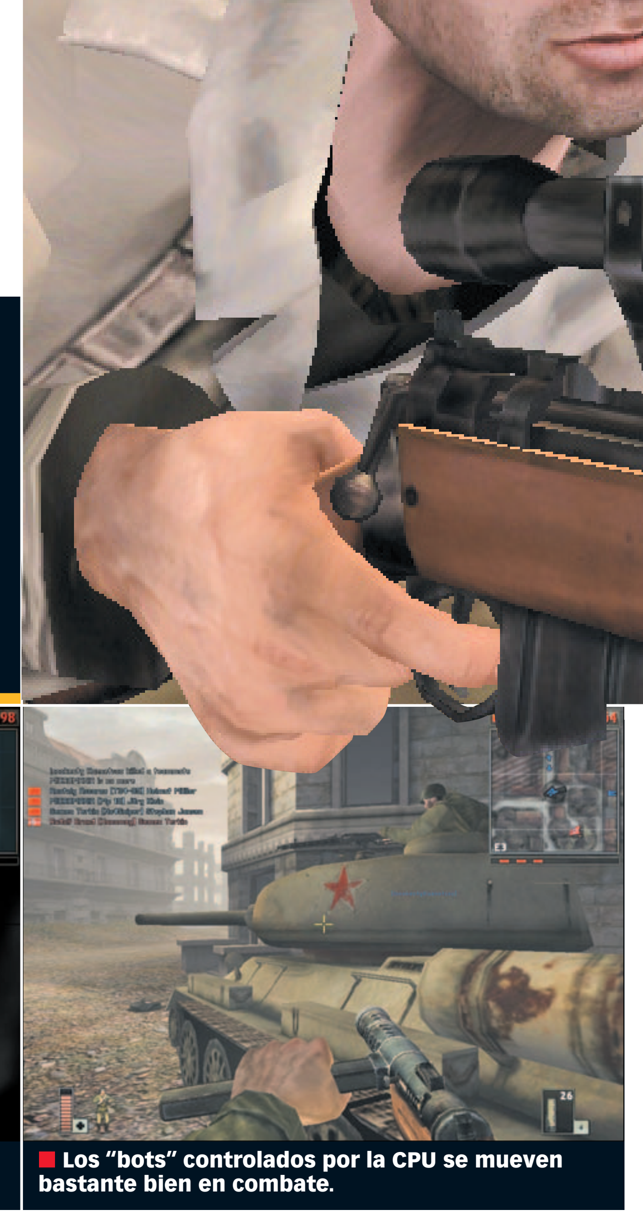
La referencia

MEDAL OF HONOR

- «Battlefield» prefiere los choques multitudinarios entre ejércitos a las acciones heróicas individuales.
- A nivel gráfico, ambos muestran escenarios de gran belleza y realismo.
- La cantidad de vehículos disponibles y su forma de manejo supera ampliamente al título de referencia.



Acertar con el rifle de francotirador no es tan fácil como en otros juegos.



Los "bots" controlados por la CPU se mueven bastante bien en combate.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Athlon 1.3 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 4 4200, 3D Prophet 4500** ▶Conexión: **Cable**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Acción** ▶Idioma: **Sí** (textos y manual). ▶Edad Recomendada (ADESE): **+16** ▶Estudio: **DICE Studios** ▶Compañía: **EA** ▶Distribuidor: **EA** ▶Número de CDs: **2** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP Recomendado: **47,95 euros** *(7.995 pts)* ▶Página Web: ***www.battlefield1942.com*** Dispone de imágenes, tráiler, demo, parches y foros de discusión, donde coincidir con un buen número de fans del juego.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Campos de batalla: **16** ▶Clases disponibles: **5** ▶Vehículos manejables: **más de 30** ▶Incluye editor: **No** ▶Soporte multijugador: **Sí** ▶Modos multijugador: **4** ▶Usuarios máximos: **64 (32 generalmente)** ▶Tipo de conexión: **TCP/IP**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Athlon / Pentium 800 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco Duro: **1,4 GB** ▶Tarjeta 3D: **64 MB T&L (no soporta Kyro II)** ▶Módem: **56k**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Athlon / Pentium 1.5 GHz** ▶**512 MB** ▶Disco Duro: **1,8 GB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 4 4200** ▶Módem: **Cable, ADSL**





Para curar las heridas o reponer munición se han habilitado cajas y armarios en lugares estratégicos que los jugadores aprenderán a visitar asiduamente.



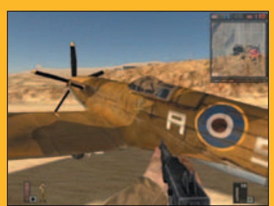
Destaca la enorme variedad de vehículos disponibles.



Algunos vehículos se controlan por varios jugadores.

Bestias metálicas





EL APARATO BÉLICO de «Battlefield 1942» es, cuando menos, impresionante. Quien alguna vez se haya preguntado lo que puede sentirse al manejar un tanque Sherman americano o un imponente Tiger alemán tiene ahora la respuesta a su alcance.

EL MANEJO de todos los vehículos es, además de divertido, sencillo como nunca. Olvidaos de utilizar 50 combinaciones de teclas diferentes sólo para despegar un Mustang P-51. Con algo de práctica y 8 teclas bastará para conseguirlo.

PERO CUIDADO, porque aunque se han simplificado mucho los controles, la física de daños ha sido implementada de forma muy realista. Un buen disparo de lanzagranadas a nuestro tanque o un mal despegue en avión podrá enviarnos a casa envueltos en una bandera.

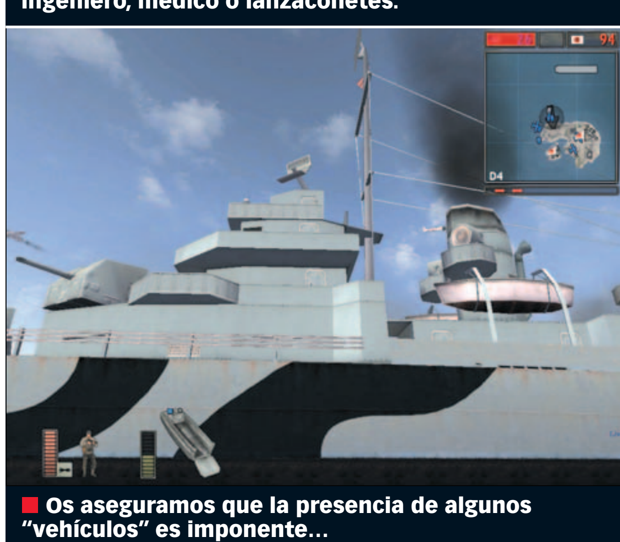
EL JUEGO OFRECE HORAS ILIMITADAS DE DIVERSIÓN NO LINEAL Y REPRESENTA TODO UN AVANCE EN CUANTO A ESCENARIOS ENORMES, VEHÍCULOS MANEJABLES Y FÍSICA REALISTA

formes, los modelos de vehículos y los gritos de guerra, desechando toda concesión literaria en pro de la acción pura. Los soldados alemanes ya no son despiadados oficiales de las SS, ni los japoneses los "pérfidos" pilotos que bombardearon Pearl Harbor. Es la guerra sin buenos ni malos.

Sin argumento

Mención aparte de una bonita secuencia cinemática de introducción, el juego individual no se prodiga en vídeos de transición ni finales compensatorios. Eso le resta atractivo al esfuerzo que supone acabar las 16 batallas disponibles en dificultad media y a los interminables tiempos de carga. Y es que el modo campaña, aunque muy adictivo, no es sino una adaptación del apartado multijugador pero con soldados controlados por inteligencia artificial. Eso tiene implicaciones tan positivas como negativas. Obviamente, se mantiene el caos bélico del modo online; los bots enemigos manejan tanques, aviones y jeeps, buscando la conquista de los puntos de control, desplegando tácticas más o menos agresivas en función del tipo de batalla y del porcentaje de dificultad seleccionado. Sin embargo, se echa de menos esa "vidilla" que tienen algunos juegos de acción con objetivos principales y secundarios. Las primeras batallas son sencillas y ayudan a entender el desarrollo del juego sin complicaciones, pero en cuanto avanzamos un poco comprobamos que los objetivos siempre son los mismos… "capturar la base". Esto salta a la vista especialmente en la batalla del desembarco de Normandía, en la que las barcazas llegan a la costa y nuestros soldados simplemente atraviesan la playa sin apenas dificultades. El sistema de enfrenta- ►►


Podemos adoptar el rol de artillero, francotirador, ingeniero, médico o lanzacohetes.


Os aseguramos que la presencia de algunos "vehículos" es imponente...



Los efectos visuales contemplan incluso los rayos solares y las sombras que proyectan.

Aires de grandeza




EL DETALLE gráfico de «Battlefield 1942» no tiene nada que envidiar a ninguno de los juegos basados en el motor de «Quake III».

LAS ANIMACIONES son elaboradas hasta el punto de mostrar cómo un francotirador carga su rifle cada vez que dispara o cómo nuestros compañeros mueven los labios al gritar una orden.

LA FÍSICA, no sólo atiende a los proyectiles o la gravedad, sino incluso a la onda expansiva generada por las bombas y los obuses disparados. Si un tanque alcanza a un soldado, este podrá rebotar y salir despedido hacia el cielo.

LA AUSENCIA DE VÍDEOS DE TRANSICIÓN RESTA ATRACTIVO AL ESFUERZO QUE SUPONE ACABAR LAS 16 BATALLAS DISPONIBLES EN EL NIVEL DE DIFICULTAD MEDIA

mientos libres reza en favor de una mayor jugabilidad a la larga, pero pierde parte de espectacularidad a la corta. En ese aspecto «Battlefield 1942» está por detrás de «Medal of Honor».

Sistema de combate

Si nos obligasen a sobrevivir durante toda la batalla con el mismo soldado, este sería un juego insufrible, ya que en «Battlefield 1942» morir es tan sencillo como matar. Por ello, el sistema nos permite seleccionar un punto de "resurrección" en el mini mapa tras cada muerte, pudiendo cambiar cualquiera de las cinco clases de infantería disponibles en función de las necesidades personales o del equipo. Obviamente, resulta inviable técnicamente que el terreno llegue a mostrar más de 64 jugadores o bots de manera simultánea, por lo que tendremos que esperar siempre a las oleadas de refuerzos para reaparecer. Este método potencia el ya de por sí elevado realismo físico (una versión mejorada del utilizado en «Codename Eagle»: el Refractor 2), y nos ofrece momentos de verdadera gloria.

Requerimientos elevados

Para emplazar a un total de 64 jugadores en un terreno virtual de entre uno y cuatro kilómetros de extensión hace falta un equipo potente, con un procesador rápido, bastante memoria y una tarjeta gráfica de última ge-



El mal de Alzheimer

LA DEBILIDAD de «Battlefield 1942» en equipos de gama media es sin duda alguna la gestión de la memoria RAM, incluso con 256 MB y una tarjeta gráfica potente. Esto es debido a que el motor gráfico realiza un uso muy elevado de texturas en alta resolución, almacenando en el disco duro aquellas que la tarjeta 3D no es capaz de alojar en tiempo real.

LA AMPLITUD de los mapas de «Battlefield 1942» tiene un coste. Si queremos hacerlo funcionar de forma fluida no tendremos más remedio que reducir el nivel de detalle hasta eliminar los "parones". Por desgracia, tanto la resolución como el nivel de dificultad o el número de "bots" en pantalla inciden de forma directa en el rendimiento del juego.



En los tanques podemos alternar entre diferentes ángulos de visión.



Algunos escenarios proponen un combate más cerrado.



Tanto en paracaídas como en avión, las vistas son espectaculares.



Las texturas aplicadas a los terrenos son de una calidad inaudita.

neración con soporte T&L, lo que por desgracia, excluye a todos los usuarios que disponen de una tarjeta basada en el chipset Kyro II (3D Prophet 4500). Además, la presencia de vehículos amplía bastante las exigencias hardware de «Battlefield 1942», y representar todo eso en una resolución amplía, con suavizado de bordes, sombras y texturas en alta calidad exige requisitos técnicos muy altos. Por eso, en este análisis hemos "hinchado" los valores recomendados por la distribuidora por otros menos "optimistas" y más cercanos a lo que de verdad hace falta para jugar en condiciones aceptables a este juego de calidad gráfica excepcional.

Multijugador ante todo

No arriesgábamos mucho el mes pasado diciendo que «Battlefield 1942» iba a ser uno de los títulos a tener en cuenta este otoño, sobre todo a la hora de hablar de sus posibilidades multijugador. El juego ofrece horas ilimitadas de diversión no lineal y representa todo un avance en cuanto a escenarios gigantescos, vehículos manejables y física realista. Sin embargo, hay que insistir en que su mayor acierto está en un magnífico apartado multijugador con cuatro apasionantes modos que añaden al juego el componente humano que le faltaba al apartado individual y que hará las delicias de todos los aficionados.

J.M.

Toma nota

Un título muy adictivo dirigido a los amantes de la acción estratégica.

LO BUENO:
- Las texturas del terreno, soldados y vehículos. Soberbias.
- El equilibrio realismo/jugabilidad.
- La variedad de vehículos.

LO MALO:
- Los modos de dificultad dependen de la potencia del procesador.
- El modo campaña es una adaptación del multijugador.
- No hay guía argumental.

MODO INDIVIDUAL: 82

MODO MULTIJUGADOR: 93

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

El multijugador representa un desafío **más complejo y trepidante.**

SOLO:
Lo mejor: Cada partida es imprevisible y diferente.
Lo peor: Jugar contra la CPU acaba resultando tedioso.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Las partidas con 32 / 64 jugadores...
Lo peor: La falta de incentivos para la cooperación.

ALTERNATIVAS

CONFLICT: DESERT STORM
La guerra del Golfo Pérsico es la excusa perfecta para dar ambiente a este adictivo título de acción táctica.
▶Comentado en MM 92 ▶Puntuación: 84

C&C: RENEGADE
Si te gusta el juego en equipo cooperativo, el modo online de «Renegade» no te defraudará.
▶Comentado en MM 86 ▶Puntuación: 99



The Thing

No confíes en nadie

Inspirado en una de las mejores películas de terror de los 80, se presenta un juego de horror y suspense, plagado de detalles de calidad y con una excelente ambientación, en el que nos enfrentamos con una criatura alienígena.



Basado en una de las mejores películas realizadas por John Carpenter, «The Thing» es un "survival horror" en 3D pensado para un solo jugador. El argumento nos convierte en jefe de una misión de rescate en el polo norte, que investiga la desaparición de un grupo de científicos en un campamento ártico. Pero lo que parecía una misión rutinaria de salvamento pronto se convierte en una angustiosa lucha por la supervivencia, al ser atacados por una extraña y peligrosa criatura extraterrestre, capaz de suplantar en pocos minutos cualquier forma viva con la que tenga contacto físico.

Trabajo en equipo

El objetivo principal es acabar con el monstruo y salvar el pellejo a lo largo de once misiones. Estamos aislados por un temporal de nieve y no hay posibilidad de esca-

La referencia

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE



- **«The Thing» usa un motor gráfico en 3D, mientras que «Alone in the Dark» mueve personajes 3D sobre fondos 2D.**
- **En «The Thing» controlamos a cuatro personajes simultáneamente.**
- **La atmósfera angustiosa y tenebrista es un pilar básico en ambos programas.**



La iluminación está muy conseguida y consigue plasmar el clima de tensión y angustia.



Los escenarios están repletos de objetos con los que podemos interactuar.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Pentium III 800 MHz** RAM: **256 MB** Tarjeta 3D: **Geforce 2 MMX 32v MB, Geforce 2 Ultra 64 MB** Conexión: **No requiere**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Aventura/Acción** Idioma: **Castellano** (voces, textos y manual) Edad Recomendada (ADESE): **+18** Estudio: **Computer Artworks** Compañía: **Black Label Games** Distribuidor: **Vivendi Universal** Número de CDs: **1** Fecha de lanzamiento: **Octubre 2002** PVP: **47,99 euros** *(7.984 pesetas)* Página web: ***www.thethinggames.com*** una web con diseño muy acertado pero algo escasa de información. Lo más interesante, el diario de diseño.

LO QUE VAS A ENCONTRAR Número de misiones: **11** Personajes: **4** Editor: **no** Multijugador: **no tiene** Modos multijugador: **no aplicable** Número de jugadores: **no aplicable** Opciones de conexión: **no aplicable**

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium II 400 MHz** RAM: **64 Mb** Tarjeta 3D: **Sí (8 MB)** HD: **600 MB** Conexión: **No requiere**

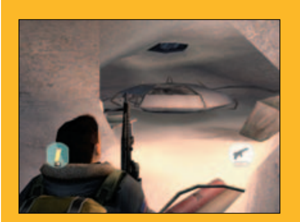
MICROMANÍA RECOMIENDA CPU: **Pentium III 600 MHz** RAM: **128 MB** Tarjeta 3D: **32 MB** Conexión: **No requiere**

■ El hecho de poder controlar a cuatro personajes, aprovechando sus habilidades para solucionar puzzles, es muy original en el género.

■ Encontraremos acertijos, más o menos sencillos, en todos los niveles.

■ El inventario es escueto pero aporta la información necesaria.

De película





EL JUEGO está inspirado en la película del mismo título dirigida por John Carpenter y estrenada en 1982. Se trataba de un remake de una película clásica de Howard Hawks, que aprovechaba la última tecnología en maquillaje y efectos especiales para acentuar el clima de tensión.

EL ARGUMENTO del juego comienza donde la película terminaba y permite al jugador averiguar lo que sucedió tras el ambiguo final ideado por Carpenter. Es por eso que encontraremos muchos escenarios idénticos a los vistos en la película, como la excavación donde encuentran el platillo.

JOHN CARPENTER ha supervisado el proyecto, para asegurarse de que la ambientación era la adecuada y que el clima de tensión extrema conseguido en la película era trasladado al juego.

EL INTERFAZ DE MIEDO/CONFIANZA, QUE INDICA LA SEGURIDAD QUE INSPIRAMOS EN LOS MIEMBROS DEL EQUIPO, ES UNO DE LOS ASPECTOS MÁS ORIGINALES DEL JUEGO

pe, así que tendremos que encontrar supervivientes que nos ayuden a acabar con la amenaza. Un aspecto novedoso es que manejamos un equipo formado por cuatro hombres. En realidad sólo controlamos al líder, pero podemos dar órdenes e intercambiar objetos con otros miembros de la expedición, gracias a un sencillo interfaz. El grupo está formado por un ingeniero (capaz de arreglar mecanismos estropeados), un médico (que puede curar a sus compañeros) y un soldado (especialista en combate); la cooperación será vital para avanzar.

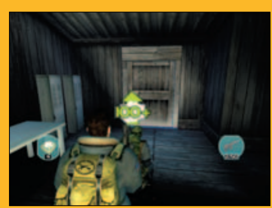
Otro aspecto original es el interfaz de miedo/confianza. Los ataques de la cosa socavan la moral de nuestros hombres, que acaban sufriendo ataques de pánico o insubordinándose a nuestra autoridad. El pánico se ataja con inyecciones de adrenalina, o bien dando armas a los personajes indefensos. Recuperar la confianza es más difícil y tendremos que realizar peligrosas submisiones para conseguirlo, como encontrar un test sanguíneo con el que probar nuestra verdadera naturaleza. Si tenemos en cuenta que la munición escasea, y que debemos repartir armas y munición para otros miembros del equipo, descubrimos una componente táctica muy interesante, que aporta gran profundidad al desarrollo del juego.

Objetos y puzzles

Para acabar con "la cosa" tendremos que encontrar armas. Las pistolas y ametralladoras nos permiten acabar con las criaturas más pequeñas y mantener a raya a las de mayor tamaño, que sólo morirán cuando las abrasemos con un lanzallamas. Contamos también con aturdidores eléctricos para noquear enemigos ►►

Desconfianza ciega



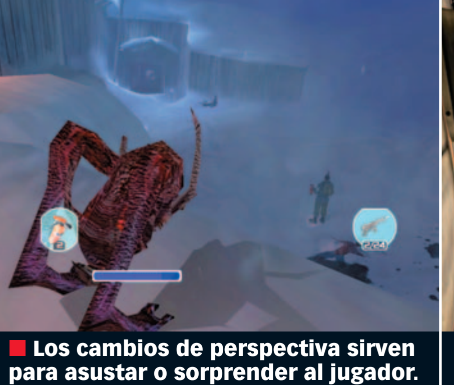


EL INTERFAZ DE MIEDO/ CONFIANZA es el aspecto más original del juego. Debemos infundir confianza en nuestros hombres, que la irán perdiendo conforme encontremos nuevos cadáveres o nos encontremos con la bestia. Si están desarmados se sienten indefensos y caen en el pánico.

EL PÁNICO puede dejar inmovilizado al soldado más valeroso, quedando indefenso en mitad de un ataque y siendo presa fácil de la bestia. La desconfianza, en cambio, puede hacerles perder la chaveta, llegando incluso a disparar indiscriminadamente.

LOS ICONOS sobre los personajes indican claramente su estado anímico. Cuando tengan algo importante que decir, aparece un bocadillo indicativo sobre sus cabezas. Si están impacientes por algo, aparecerá un reloj.

■ Gráficamente, se trata de un juego espectacular con un motor totalmente 3D, algo atípico en otros "survival horror".



■ Los cambios de perspectiva sirven para asustar o sorprender al jugador.



■ El sistema de grabación en puntos prefijados nos obliga a andar con ojo.

y explosivos para terminar con los jefes. Encontraremos además multitud de objetos útiles como llaves, extintores o documentos que aportan valiosa información sobre la cosa. Todos los niveles incluyen puzzles más o menos complicados, desde arreglar sencillos mecanismos hasta manejar cámaras por control remoto para descubrir secretos.

Tecnología avanzada

«The Thing» es un survival horror realizado enteramente en 3D. Tanto los escenarios como los personajes son renderizados en tiempo real, lo que supone un salto cualitativo respecto a juegos tipo «Resident Evil», en los que personajes 3D se movían sobre fondos prerrenderizados y estáticos.

La calidad de los gráficos es sobresaliente, tanto en los personajes como en los escenarios, muy bien construidos y repletos de inquietantes efectos de iluminación y sombreado en tiempo real. Las animaciones son muy convincentes, al igual que los efectos de partículas. La IA de los personajes es buena, aunque falla en contadas ocasiones, como a la hora de activar determinados interruptores. La ambientación está muy conseguida y es uno de los baluartes del juego. Si bien los sustos escasean, el clima de tensión va creciendo paulatinamente hasta llegar a límites insospechados. La inmersión en el juego es total y la paranoia de los personajes se nos contagia irremediablemente. La sensación de aislamiento está muy lograda, gracias a la perenne tormenta de nieve que nos impide escapar.

EL PLANTEAMIENTO GRÁFICO CON PERSONAJES Y ESCENARIOS EN 3D, SUPONE UN AVANCE CUALITATIVO DENTRO DEL GÉNERO DE LOS "SURVIVAL"

La mezcla entre investigación, arcade y terror está perfectamente equilibrada, e invita al jugador a tirarse horas sentado frente a su ordenador personal.

Un gran título, imprescindible para los fans de la película, al que sólo podemos achacarle la ausencia de modalidades alternativas de juego (distintas de la campaña) y opciones online.

I.C.C.

Toma nota

Un estupendo juego, tan emocionante como la película.

LO BUENO:
- La atmósfera de tensión que consigue.
- El motor gráfico en 3D.
- El interfaz de miedo/confianza es un gran hallazgo.

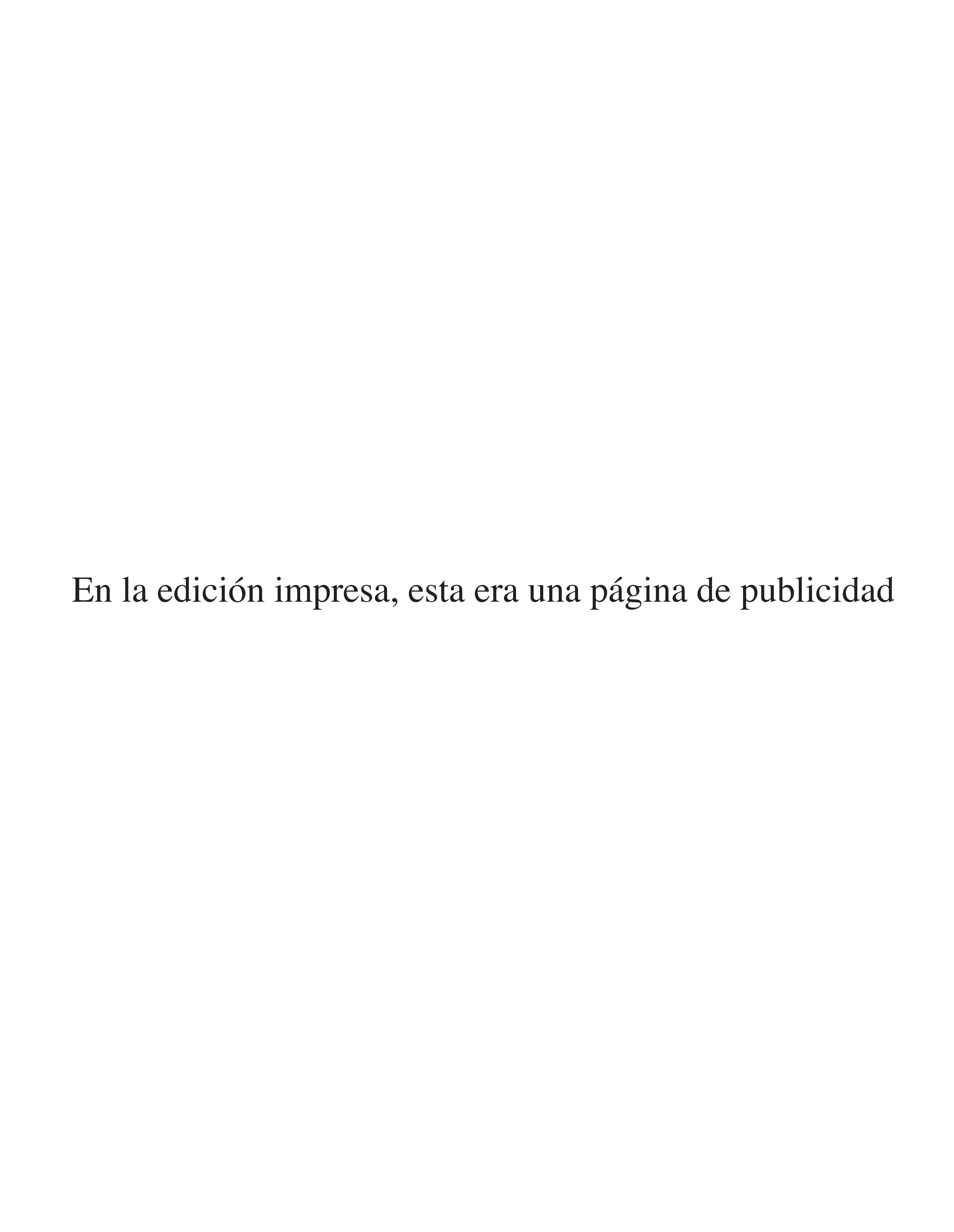
LO MALO:
- La escasez de opciones de juego alternativas.
- Algunos fallos en los patrones de la inteligencia artificial.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
85	NO TIENE

■ **ALTERNATIVAS**

RESIDENT EVIL 3
Los desastres continúan en Racoon City, en el último capítulo de esta mítica saga aparecida en PC.
▶Comentado en MM 73 ▶Puntuación: 65

ABIERTO HASTA EL AMANECER
Más arcade que aventura en un entretenido juego, diseñado por los creadores de «Devil Inside».
▶Comentado en MM 80 ▶Puntuación: 75


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Beach Life

¡¡Aquí sí hay playa!!

¿A quien no le gustaría volver ahora a la playa y disfrutar de unas nuevas vacaciones a medida? Pues eso es precisamente lo que nos ofrece este juego: playa, ligoteo y noches de marcha; además de algún desastre...

La idea de plantear un juego en el que tenemos que dirigir y gestionar todos los aspectos de un centro turístico playero resulta instantáneamente atractiva por las amplias posibilidades que ofrece.

«Beach Life» ha sabido responder perfectamente a este desafío incluyendo en su diseño todos los elementos que uno pueda esperarse encontrar en una simulación de estas características, con el doble mérito de integrar dichos elementos en un sistema de juego que nos atrapa desde el primer escenario.

Aunque en principio pueda parecer un juego sencillo, pronto nos encontramos con que la curva de dificultad va aumentando de forma progresiva a lo largo de sus 12 desafíos, exigiendo al jugador una capacidad de reacción al entorno muy considerable. Justo la característica definitoria de un buen"tycoon", como éste que nos ocupa.

Fácil de jugar, difícil de dominar

Probablemente la virtud más destacada de «Beach Life» sea la facilidad con la que nos introduce en su mecánica de juego, una facilidad que se ve reforzada por una estupenda interfaz inspirada en la de «Los Sims». Esta interfaz nos ofrece la cantidad justa de información que necesitamos de forma ordenada y clara sin acogotar la pantalla. Además de la interfaz, «Beach Life» maneja unos conceptos muy fáciles de recordar, gracias al hecho de que todos hemos estado alguna que otra vez en un centro turístico playero y tenemos una ligera idea de cómo funcionan muchas de las cosas. Facilidad de uso y mecáni-

La referencia

SID MEIER'S SIM GOLF



- **Los gráficos de «Beach life» son mucho más impactantes.**
- **En «Sim Golf» se trabaja a pequeña escala, mientras que en «Beach Life» tenemos que gestionar entornos muy poblados.**
- **«Beach Life» no aporta innovaciones al género, mientras que «Sim Golf» sí.**



Incluir actividades nocturnas y diurnas favorece a la estética y a la profundidad de juego.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Pentium IV 1,6 GHz, Pentium III 800 MHz** ▶ RAM: **256 MB** ▶ Tarjeta 3D: **GeForce 2 MX, GeForce 2 Ultra** ▶ Conexión: **No aplicable**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Estrategia** ▶Idioma: **Castellano** (voces, textos y manual) ▶Edad Recomendada (ADESE): **16+** ▶Estudio: **Deep Red Games** ▶Compañía: **Eidos** ▶Distribuidor: **Proein** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de Lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP Recomendado: **47,95 euros** *(7.978 Ptas.)* ▶Página Web: ***www.beachlife.eidos.co.uk*** Por ahora es un sitio pequeño. Tiene imágenes, información y una sección, de próxima apertura, para que los jugadores manden fotos.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de fases: **12** ▶ Número de edificios: **Más de 50** ▶ Número de escenarios: **1, playero** ▶Editor: **No** ▶Multijugador: **No aplicable** ▶Modos multijugador: **No aplicable** ▶Número de jugadores: **No aplicable** ▶Opciones de conexión: **No aplicable.**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium II 450 Mhz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco Duro: **950 MB** ▶Tarjeta 3D: **16 MB** ▶Módem: **No requiere**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium III 800 Mhz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco Duro: **950 MB** ▶Tarjeta 3D: **16 MB** ▶Módem: **No requiere.**



Vacaciones arruinadas

EL PARAÍSO también puede convertirse en un infierno si no nos andamos con cuidado. Para los turistas de «Beach Life» no todo es disfrutar del sol y pasárselo bien, también hay peligros e incidentes que pueden dar al traste con sus deseadas vacaciones, incidentes que pueden ser provocados por nuestra torpeza o por los peligros naturales de la zona.

TIBURONES, olas de calor, gente que se ahoga, agua en mal estado, tormentas tropicales, apagones... hay una variada gama de problemas que pueden surgir a lo largo de una partida, y de nosotros depende el saber darles una solución adecuada. Aunque, claro, siempre está la opción de provocarlos deliberadamente y disfrutar del caos resultante.



Cada edificio que colocamos influye de forma apreciable en el entorno.



Cuando usamos el zoom a conciencia el juego se pixela.



Pese a la abundancia de personajes, siempre se ve bien lo que pasa.



Hay muchos toques de humor a lo largo del juego.

FACILIDAD DE USO Y MECÁNICA DE JUEGO MUY INTUITIVA SE SUMAN A UNA FASCINANTE PROFUNDIDAD EN LAS POSIBILIDADES DE ACCIÓN

ca intuitiva son en verdad dos virtudes valiosas en un juego de estas características. Si añadimos a eso una gran abundancia de elementos con los que experimentar, elementos de los que obtenemos una respuesta inmediata y apreciable en el entorno desde el mismo momento en que decidimos hacer uso de ellos, el resultado es un título francamente excepcional a nivel de diseño de juego.

Animaciones a gogó

Entrando en las consideraciones técnicas, en lo que se refiere a los gráficos no se han complicado mucho la vida: son en 2D y no aprovechan las posibilidades de las tarjetas aceleradoras, con lo que la vista se pixela con el zoom y no podemos rotar la cámara (aunque sí se permite rotar los edificios antes de colocarlos). Quizá para compensar esta deficiencia, el volumen de animaciones desplegado es absolutamente brutal, con lo que el mero hecho de contemplar a los turistas yendo de acá para allá, disfrutando de nuestras instalaciones se convierte en un auténtico placer.

En definitiva, nos encontramos ante un título notable que, si bien no abre nuevos caminos, tal y como hizo «SimGolf», constituye una de las ofertas más sólidas y recomendables que hay en estos momentos para los aficionados a este tipo de juegos.

G.P.H.

■ **ALTERNATIVAS**

LOS SIMS
Otro juego, pero en el que se gestiona la vida de una familia, en vez de la de una legión de turistas.
▶Comentado en MM 62 ▶Puntuación: 85

ZOO TYCOON
Un juego dedicado a la gestión de todo un zoo, con un enorme valor educativo.
▶Comentado en MM 83 ▶Puntuación: 60

Toma nota

Un juego muy sólido a todos los niveles y con mucha profundidad.

LO BUENO:
- Excelente diseño de juego, de complejidad progresiva.
- Estupendas y abundantes animaciones de personaje.
- Banda sonora muy apropiada, que cambia según sea de día o de noche.

LO MALO:
- Se echan de menos más voces.
- Modos de juego escasos.

MODO INDIVIDUAL: **78**

MODO MULTIJUGADOR: **NO TIENE**

Prisoner of War

Experto en fugas

La fuga de una prisión de máxima seguridad es un tema recurrente en el cine y los videojuegos. Y en éste se unen ambos campos, en una versión particular de "La Gran Escapada", con un buen número de alicientes.

Los más viejos del lugar recordarán con nostalgia el juego para Spectrum «The Great Escape». Utilizando una perspectiva isométrica, el jugador tenía que escapar de una prisión nazi. «Prisoner of War» podría considerarse una versión actualizada de dicho juego, una idea que aún sigue siendo válida.

La aventura comienza a 2000 metros de altura: el capitán Lewis Stone y su copiloto, el teniente James Daly, sobrevuelan territorio alemán en plena Segunda Guerra Mundial. Por desgracia, son alcanzados por el fuego antiaéreo y capturados por los nazis. Para escapar de las cinco prisiones en las que Lewis Stone va a ser confinado, deberá ganarse la amistad de los prisioneros y cumplir misiones tan variadas como robar cigarrillos y chocolate en los barracones alemanes, sobornar a los guardias, robar coches, o sabotear instalaciones. Aunque el capitán Stone puede pedir ayuda a otros prisioneros, en la mayoría de las ocasiones tendrá que arreglárselas solo para cumplir las tareas asignadas.

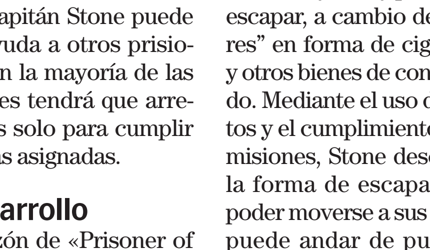
La referencia

LA FUGA DE MONKEY ISLAND

- **«Prisoner of War» dispone de un entorno en 3D, mientras que «La Fuga» usa escenarios en 2D.**
- **En ambos juegos, hablamos con personajes para obtener objetos y descubrir misiones.**
- **«Prisoner of War» aporta ciertos toques estratégicos inexistentes en «La Fuga Island».**



Las conversaciones son imprescindibles para obtener misiones y conseguir objetos.



El desarrollo

El corazón de «Prisoner of War» es una aventura gráfica. Bajo una perspectiva en tercera persona, Stone debe hablar con los prisioneros y obtener ayudas y pistas para escapar, a cambio de "favores" en forma de cigarrillos y otros bienes de contrabando. Mediante el uso de objetos y el cumplimiento de las misiones, Stone descubrirá la forma de escapar. Para poder moverse a sus anchas puede andar de puntillas, arrastrarse por el suelo, escalar muros o pegarse a las paredes. Los alemanes no le dejarán moverse por la pri-

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **AMD Athlon a 1.4 GHz, Pentium III a 500 MHz** ▶RAM: **512 MB, 128 MB** ▶Tarjeta 3D: **Geforce 2 GTS 32 MB, 3Dfx Voodoo 3** ▶Conexión: **No aplicable**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC, PS2, Xbox** ▶Género: **Aventura** ▶Idioma: **Inglés** (voces), **Castellano** (textos y manual) ▶Edad Recomendada (ADESE): **TP** (todos los públicos) ▶Estudio: **Wide Games** ▶Editor: **Codemasters** ▶Distribuidor: **Proein** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **30/9/2002** ▶PVP Recomendado: **55.55 euros** *(9.222 Ptas)* ▶Página web: ***www.codemasters.com/pow***. En español. Información,vídeos, pantallas, foro y enlaces. Visita obligada si no tienes el juego.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de fases: **7** ▶Modos de juego: **1** ▶Número de personajes: **32** ▶Número de ambientes: **5** ▶Editor: **No** ▶Multijugador: **No** ▶Modos Multijugador: **No aplicable** ▶Número de jugadores: **No aplicable** ▶Opciones de conexión: **No aplicable**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium II 500 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco duro: **765 Megas** ▶Tarjeta 3D: **Compatible DirectX 8.1, 16 MB de memoria**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium III 800 MHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco duro: **850 Megas** ▶Tarjeta 3D: **Compatible DirectX 8, 32 MB de memoria**



El entorno

LA RECREACIÓN de las prisiones es una de las facetas más cuidadas por Wide Games. Para ello ha utilizando cientos de fotografías y planos de dos recintos históricos de la Segunda Guerra Mundial: el campo de concentración de Stalag Luft y el tenebroso castillo de Colditz. La recreación de ambos escenarios es muy realista, plagada de detalles.

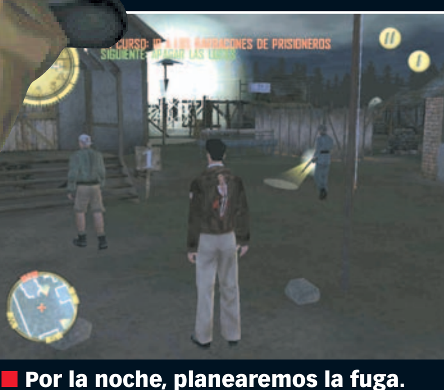
LA INTERFAZ utiliza las consabidas flechas de dirección para mover al personaje, la vista libre que proporciona el ratón, y los dos botones del mismo, para activar órdenes. Éstas cambian según lo que observe el protagonista. Si está frente a una puerta, podrá abrirla o mirar por la cerradura. Si tropieza con una persona, puede hablar con ella o intercambiar objetos.



■ Existen objetos de mano y de bolsillo que pueden esconderse.



■ Mirar por las cerraduras es vital para descubrir dónde están los guardias.



■ Por la noche, planearemos la fuga. ¡Cuidado con las linternas alemanas!

■ La función "Acelerador" da paso a la siguiente rutina: la cena, la revista, etc.

ACEPTAR EL DESAFÍO DE ESCAPAR DE CINCO PRISIONES NAZIS SIN DISPARAR NI UN SOLO TIRO, ES UNA CURIOSA EXPERIENCIA

sión, así que tendrá que esconderse y caminar sin ser visto, al estilo de «Commandos». Los soldados enemigos disponen de un cono de visión y otro de ruido, que Stone tiene que evitar o será capturado. Además, debe cumplir la rutina carcelaria: presentarse en el comedor a las horas indicadas y, por supuesto, pasar revista.

La prueba de fuego

Técnicamente «Prisoner of War» peca de ser una conversión desde consola. Los gráficos consiguen una excelente ambientación y tienen una calidad aceptable, pero gozan de texturas demasiado sencillas. Además, la cámara presenta algunos fallos, por ejemplo, al acercarnos a una pared, que no afectan a la acción. A pesar de estas limitaciones, el desarrollo es original y muy desafiante, pues a los divertidos diálogos, el buen guión, y el uso de objetos, hay que unir el reto de esquivar a los guardias y descubrir el modo de escapar. Sin embargo, cumplir la rutina carcelaria es tedioso, y en el poco tiempo libre disponible resulta difícil hacer todo lo planeado. Muchas cosas se descubren por el método del ensayo y error, hasta que consigues esquivar a los guardias, pero como sólo puedes grabar en los barracones, cuando eres detenido tienes que empezar desde tu cama, lo que obliga a repetir tareas difíciles demasiadas veces.

Con un poco de paciencia y perseverancia, «Prisoner of War» ofrece una experiencia de juego muy original.

J.A.P.

■ **ALTERNATIVAS**

COMANDOS 2
También debes escapar de prisiones de alta seguridad y esquivar nazis, pero manejas a varios soldados.
▶Comentado en MM 81 ▶Puntuación: 98

METAL GEAR SOLID
Si te gustan las aventuras de camuflaje y sigilo, y coleccionar armas, «Metal Gear Solid» es tu juego.
▶Comentado en MM 70 ▶Puntuación: 88

Toma nota

Original y desafiante aventura que exige mucha perseverancia.

LO BUENO:
- ▲ La ambientación y la interacción con los personajes enganchan.
- ▲ La música se adapta al desarrollo del juego.

LO MALO:
- ▼ La cámara juega malas pasadas en momentos clave.
- ▼ Abusa del "ensayo y error", dificultado por el sistema de grabación de partidas.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
73	NO TIENE



Emperador

Muchos chinos, pocas sorpresas

En la mejor tradición de las más longevas sagas de juegos de estrategia, este producto toma todas los aspectos interesantes del celebrado «Zeus» y los complementa con los mínimos cambios precisos para justificar un nuevo título.

Continuando con su serie de juegos de "estrategia y urbanismo («Cesar», «Zeus», etc...) Impressions Games nos presenta ahora «Emperador: El Nacimiento de China». La cultura alrededor de la que gira el juego en esta ocasión es la de la China Imperial y nuestra misión en él es, como era de esperar, construir una ciudad y mantenerla en funcionamiento gestionando una larga serie de complejos aspectos que van desde la agricultura, la industria o el comercio al diseño urbanístico, la higiene pública o la religión.

Poco original

Quizá el mayor lastre al que tiene que enfrentarse «Emperador» es el de su tremendo parecido con sus antecesores, pero aún así el sistema de juego incluye varias novedades que, sin ser revolucionarias, mejoran las entregas anteriores.

La referencia

EMPIRE EARTH

- **En «Emperador» tiene mucha menos importancia la estrategia militar y mucha más la gestión económica.**
- **En «Emperador» la acción se desarrolla en una única ciudad.**
- **Los gráficos 2D de «Emperador» son tecnológicamente muy inferiores.**



El juego utiliza una gran cantidad de detalles para conseguir una muy buena ambientación.

De entre todas estas novedades la más destacada es sin duda el modo multijugador que por vez primera nos permite comparar nuestras habilidades urbanísticas con las de hasta otros siete amigos, tanto en modo cooperativo como de enfrentamiento. El principal inconveniente de este modo es la enorme duración de las partidas, pero afortunadamente se ha incluido una opción que permite grabarlas. También resulta interesante, aunque en menor medida, la posibilidad de tener ejércitos permanentes, sin necesidad de reclutarlos de entre los ciudadanos, así como la introducción de diferentes tipos de cultivos o la mayor cantidad de opciones diplomáticas.

En conjunto, todas estas características hacen de «Emperador» el título más com-

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium III 800 MHz, Pentium III 550 MHz** ▶Ram: **256 MB, 128 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce2 Ultra 64 MB, GeForce2 MX 32 MB** ▶Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Estrategia/Simulación** ▶Idioma: **Castellano** (textos y voces) ▶Edad recomendada (ADESE): **TP** ▶Estudio: **Impressions Games** ▶Compañía: **Sierra** ▶Distribuidor: **Vivendi Universal** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de Lanzamiento: **20/09/2002** ▶PVP recomendado: **49.99 euros** *(8.318 ptas.)* ▶Página Web: ***emperor.sierra.com/emperor/*** Incluye noticias sobre el juego, foros, pantallas, vídeos, música y temas de escritorio.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de campañas: **7** ▶Escenarios: **40** ▶Terrenos disponibles: **3** ▶Editor de misiones: **Sí** ▶Multijugador: **Sí** ▶Modos multijugador: **Cooperativo, Competición** ▶Número de jugadores: **8** ▶Opciones de **red local**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium II 400 MHz** ▶Ram: **64 MB** ▶Disco Duro: **1,2 GB** ▶Tarjeta 3D: **Sí, compatible DirectX** ▶Módem: **56 k**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium III 800 MHz** ▶Ram: **256 MB** ▶Disco Duro: **1,5 GB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce2 Ultra 64 MB** ▶Módem: **56 k**



Lujo Asiático

LA AMBIENTACIÓN de «Emperador» es aún más meritoria que la que pudimos disfrutar en títulos comos «Faraón» o en «Zeus». Todos los edificios incluidos en el juego reproducen fielmente la arquitectura propia de la China Imperial, desde los templos hasta los palacios, y todos los habitantes, civiles y militares, parecen sacados de un libro de historia.

LA POTENCIA gráfica de «Emperador» es una de las principales responsables de esta estupenda ambientación, y es que, si bien el juego emplea al igual que sus antecesores un motor 2D, éste alcanza una resolución muy superior a la de aquellos, lo que consigue que el nivel de detalle de animaciones y edificios sea francamente elevado.



■ El sistema de gestión de ejércitos potencia el aspecto estratégico.

■ Aunque limitados a una ciudad, tendremos opciones diplomáticas.



■ Resulta bastante complicado esquivar todos los desastres.

■ La visualización de las estadísticas de la ciudad es realmente gráfica.

A PESAR DE SU MÁS QUE CORRECTO ACABADO Y DE SUS OPCIONES MULTIJUGADOR, «EMPERADOR» RESULTA MUY POCO ORIGINAL

plejo y exigente de la serie, algo que agradecerán los aficionados al subgénero.

Juego para rato

Por otra parte, lo que «Emperador» no aporta en originalidad sí lo hace al menos en cantidad y es que el juego incluye hasta siete campañas completas, una enorme cantidad de mapas y un completo editor de campañas y escenarios que garantizan una ingente cantidad de horas de juego.

Además, aunque sigue siendo un juego en 2D, se ha mejorado el motor gráfico con respecto al de anteriores entregas, llegando ahora a alcanzar una resolución de hasta 1024x768, algo que no tiene un efecto directo sobre la jugabilidad, pero que ha permitido aumentar el nivel de detalle de los gráficos y animaciones.

«Emperador» es, en resumen, un juego recomendable para los aficionados a la estrategia, que recoge todos los elementos de la serie y aporta algunos conceptos más o menos novedosos.

J.P.V.

Toma nota

Un buen juego de estrategia pero no demasiado original.

LO BUENO:
- La posibilidad de jugar con otras personas.
- El nuevo nivel de complejidad añadido al sistema de juego.
- La estupenda ambientación.

LO MALO:
- La falta de originalidad.
- El anticuado entorno gráfico.
- Resulta excesivamente difícil completar algunas misiones.

MODO INDIVIDUAL
70

MODO MULTIJUGADOR
75

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

El modo multijugador es el único **concepto novedoso del juego.**

SOLO:
Lo mejor: La abundancia de campañas y misiones independientes.
Lo peor: A la larga puede volverse repetitivo.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Poder, por fin, probar nuestra habilidad contra un rival humano.
Lo peor: La excesiva duración de las partidas.

■ **ALTERNATIVAS**

ZEUS
Con un sistema de juego prácticamente idéntico pero ambientado en la Grecia Clásica.
▶Comentado en MM 73 ▶Puntuación: 75

SIMCITY 3000 UNLIMITED
La saga «Simcity» nos permite desplegar todas nuestras habilidades pero en una ciudad moderna.
▶Comentado en MM 66 ▶Puntuación: 80

Operación Icebreaker

EXPANSIÓN PARA EUROFIGTHER TYPHOON

Cazas del futuro

El genial simulador de Rage ya cuenta con una expansión a su altura. Nuevos efectos gráficos, nuevas misiones, nuevos aviones y los mismos niveles de calidad de su predecesor.

Las buenas sensaciones obtenidas con «Eurofighter Typhoon» hacían presagiar la necesidad de dar continuidad a un buen producto y aquí lo tenemos. Se acaba de publicar una edición especial que incluye el juego original y «Operation Icebreaker», su nueva expansión.

El juego y su expansión

Antes de analizar la expansión recordemos que en «Eurofighter Typhoon» partiendo de una supuesta invasión rusa de Europa occidental, el juego proponía una serie de misiones donde se mezclaban los aviones reales con imaginativas naves de combate. El jugador se ponía al mando de seis pilotos que tenía que utilizar sabiamente para, desde su base de Islandia, parar la invasión del viejo continente.

La referencia

IL 2 STURMOVIK

- «Operation Icebreaker» está ambientado en el presente; «IL 2» en la 2ª Guerra Mundial.
- Los modelos de daños de «IL 2» repercuten más en el pilotaje.
- «Operation Icebreaker» está basado en un avión todavía en fase de despliegue.



Las 15 misiones de la expansión nos propondrán rescatar a los compañeros detenidos.

En «Operation Icebreaker» el argumento da un giro y la acción comienza con 5 de los 6 pilotos fuera de combate y la antigua base de Islandia bajo control ruso. Durante 15 nuevas misiones el jugador habrá de ir cumpliendo retos desde su base en portaaviones hasta lograr tener a su disposición a todos sus efectivos, tarea que, por lo que hemos podido comprobar, no va a ser nada fácil. Para acabar de dar emoción a todo el argumento se añade la presión del reloj ya que los rusos preparan un arma definitiva secreta que pondría fin a toda resistencia...

Gráficamente se han añadido interesantes efectos climatológicos así como la presencia de portaaviones que aportan la experiencia de apontar y despegar desde ellos. Como contrapartida a

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Athlon 1100 MHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 2, 64 MB** ▶Conexión: **Módem 56 KB, LAN**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Simulación** ▶Idioma: **Inglés** (Voces), **Castellano** (Texto y Manual) ▶Edad Recomendada (ADESE): **+13** ▶Estudio: **DID** ▶Compañía: **Rage** ▶Distribuidor: **Proein** ▶Número de CDs: **1 (incluye juego original)** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP Recomendado: **39,95 euros** (*6.650 Ptas*) ▶Página Web: ***www.eurofighter-typhoon.net*** En ella hay salvapantallas, sonidos, renders e imágenes y por supuesto los parches del juego.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de campañas: **1** ▶Número de misiones: **15** ▶Editor de misiones: **No** ▶Multijugador: **Sí** ▶Modos multijugador: **Individual/Por equipos** ▶Número de jugadores: **8 máximo** ▶Opciones de conexión: **Internet, Lan.**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium 266 MHz** ▶RAM: **64 MB** ▶Disco duro: **720 MB** ▶Tarjeta 3D: **Sí, 8 MB Comp. Direct 3D** ▶Módem: **56 k**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium III 500 MHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco Duro: **720 MB** ▶Tarjeta 3D: **Sí, 32 MB Comp. Direct 3D** ▶Módem: **56 k**



Operaciones aeronavales

LAS OPERACIONES desde portaaviones obligan a los pilotos a templar bien los nervios dado lo corto de la pista. Los despegues no requieren mayores esfuerzos que abrir la palanca de gases a fondo y tirar de frenos. El Typhoon responde sin problemas levantándose con suavidad. Otro tema distinto es posarse con precisión sin caer al frío Mar del Norte.

EL ATERRIZAJE ha sido "suavizado" pero aún así exige una aproximación muy exacta. Para empezar hay que localizar la popa del barco y eso en medio de una tormenta de nieve no es fácil. Después se impone una llegada a menos de 200 nudos y con un ángulo muy suave. Tras tocar pista le toca el turno a los frenos que trabajan a destajo.



Los modelos de daños son realmente excelentes y muy realistas.



Escarapelas españolas en el Typhoon: todo un detalle.



Las nuevas misiones son variadas y ofrecen nuevas posibilidades de acción.



El nivel de dificultad se ha elevado para ofrece retos a los más veteranos.

LA EXPANSIÓN APORTA NUEVAS EXPERIENCIAS COMO POR EJEMPLO DESPEGAR Y ATERRIZAR DESDE UN PORTAAVIONES

tales mejoras gráficas, el juego se vuelve muy sensible a cualquier variación de los requerimientos técnicos exigidos dando tirones a poco que se ande justo de equipo. Si no es el caso, la suavidad preside los movimientos del avión, incluso con el máximo de calidad. Merece la pena destacar aquí el apartado sonoro, que reproduce todo tipo de ruidos propios del vuelo así como las comunicaciones de la cabina (subtituladas como mal menor) en un entorno 3D muy logrado. Esta edición del juego, que aúna el juego original junto a la expansión, ofrece una relación calidad/precio muy interesante. Una única campaña con 15 misiones no es una oferta muy amplia, pero junto al «Eurofighter Typhoon» original se convierte en una ocasión excepcional de disponer de un simulador de vuelo a toda prueba con muchas horas de diversión y emoción por delante. Muy recomendable.

R.L.

ALTERNATIVAS

FLANKER 2.0
Pese a su antigüedad, una buena alternativa a cualquier simulador de cazas de combate.
▶Comentado en MM 72 ▶Puntuación: 90

USAF
Muchos más aviones y con un teatro de operaciones más real. El punto débil: los gráficos.
▶Comentado en MM 72 ▶Puntuación: 85

Toma nota

Simulador y expansión unidos en un único e interesante producto.

LO BUENO:
- Integración perfecta de la expansión con el juego original.
- Operaciones desde portaaviones.
- La climatología afecta a los combates.

LO MALO:
- Sólo una campaña con 15 misiones nuevas.
- El manual del juego es muy escaso en papel.

MODO INDIVIDUAL 80

MODO MULTIJUGADOR 80

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

El multijugador **ofrece muchas más posibilidades**

SOLO:
Lo mejor: Trama argumental muy hilvanada.
Lo peor: Inteligencia Artificial de los enemigos poco realista.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Varios modos de juego para cualquier necesidad.
Lo peor: Requisitos técnicos muy altos.



Medieval: Total War

MODO MULTIJUGADOR

Mejor solo que...

Dedicamos exclusivamente este análisis al modo multijugador de uno de los mejores títulos de estrategia del momento. Un modo que pierde enteros frente a la poderosa campaña individual.



Como recordaréis, el mes pasado no pudismos efectuar el análisis de la opción multijugador de «Medieval», pues los servidores de juego aún no estaban activos. Ahora, volvemos sobre este interesante título para valorar ese apartado exclusivamente.

Pues bien, partiendo de esta base no podemos sino lamentar que todo el apartado del juego por turnos que aparecía en el modo individual haya sido liquidado del modo multijugador. La única opción disponible es la del combate, con lo que si aspiras a construir un imperio en competencia con otros jugadores humanos, mejor busca otra cosa.

Profundidad táctica

Ahora bien, aunque la falta de una campaña online sea decepcionante, eso no quiere decir que el multijugador de «Medieval Total War» no sea divertido o carente de profundidad. Dirigir tus ejércitos contra los de otro u otros jugadores humanos es un desafío altamente estimulante que exige lo mejor de ti, ya desde la fase previa de planificación de la batalla. El anfitrión de la partida establece las condiciones de la contienda (climatología, terreno, dinero disponible para reclutar hombres, época…), y a partir de ahí te las tienes que ingeniar para sacar el máximo partido a tus opciones. Si eres un buen general sabrás presentarte en el terreno de combate con una combinación de tropas idóneas, pero si las escoges a la buena de Dios, te puedes encontrar con que prácticamente te han derrotado antes incluso de empezar. Más aún, la po-

La referencia



EMPIRE EARTH

- «Medieval» no encuentra tantas partidas con buen "ping" como en «Empire Earth».
- La opición de defender y atacar un castillo con armas de asedio es mucho más realista aquí.
- Los modos de juego multijugador en «Medieval Total War» son más escasos.



El asedio de fortalezas es uno de los momentos más espectaculares y originales del multijugador.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Pentium IV 1,6 GHz** RAM: **128 MB** Tarjeta 3D: **GeForce 2** Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Estrategia** Idioma: **Español** Edad Recomendada (ADESE): **13+** Estudio: **The Creative Assembly** Editor: **Activision** Distribuidor: **Proein** Número de CD: **2** Fecha de lanzamiento: **ya disponible** PVP recomendado: **47,95** *(7978 pesetas)* ***Página web: http://www.totalwar.com/*** Valoración de sus contenidos (200 caracteres máximo): Incluye gran cantidad de información, imágenes, y ofrecerá módulos, batallas grabadas

LO QUE VAS A ENCONTRAR Número de mapas: **372** Tipos de terreno: **4, más las cuatro variantes por estaciones** Eras: **3** Civilizaciones: **12** Editor: **No** Multijugador: **Sí** Modos multijugador: **1, el último que quede** Número de jugadores: **de 2 a 8 a través de GameSpy** Opciones de conexión: **TCP/IP**

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium II 350 MHz** RAM: **128 MB** Disco Duro: **1,7 GB** Tarjeta 3D: **Sí (16 MB, Direct3D, DirectX 8.1)** Módem: **56K**

MICROMANÍA RECOMIENDA CPU: **Pentium 800 MHz** RAM: **256 MB** Disco Duro: **1,7 GB** Tarjeta 3D: **GeForce 2** Conexión: **ADSL**



Armas de asedio

LOS CASTILLOS y su derribo constituyen una de las más destacadas novedades de «Medieval Total War», una novedad que los jugadores online han acogido con especial agrado, ya que constituye una de las opciones más demandadas en los simuladores de guerra medieval. Según la configuración de la partida, se tendrá acceso a unas u otras armas de guerra.

LAS CATAPULTAS y cañones pueden parecer un chollo, pero hay que usarlas con tiento. Hay que invertir dinero en su compra, lo cual te deja menos recursos para comprar tropas, y además pueden romperse, arruinando tu inversión. Un defensor astuto tiene buenas probabilidades de superar a un atacante que confía en demasía en sus armas de asedio.



■ El uso inteligente de la orografía es fundamental para ganar batallas.

■ Con más de dos jugadores, las vistas aéreas son muy populares.



■ Los mensajes te advierten de las incidencias en los ejércitos aliados.

■ Se ofrecen muchas opciones de configuración, como la meteorología.

LA AUSENCIA DE CAMPAÑA HISTÓRICA MULTIJUGADOR ES LAMENTABLE, PERO LAS BATALLAS SON MUY ENTRETENIDAS

sibilidad de jugar en equipos añade mayor profundidad táctica al asunto, ya que puedes preparar de antemano una estrategia conjunta y diversificar con tu compañero las tareas a desempeñar durante la batalla.

En cuanto a las opciones de acceso, se utiliza GameSpy, con lo que te tienes que abrir una cuenta en dicho servicio. Pero el juego tiene integrado su propio "lobby" para buscar partidas, con lo que no tienes que salir de él para iniciar una partida multijugador.

Pese a que la modalidad multijugador de este título sólo recoge la mitad del sistema de juego, nos parece que cumple sobradamente en su faceta online.

Quizá la única pega sea que, en estos momentos, es difícil encontrar partidas con un buen timbre ("ping"), pero es de esperar que eso se solucione a medida que el juego cobre popularidad en nuestro país.

G.P.H.

■ **ALTERNATIVAS**

EUROPA UNIVERSALIS 2
El juego complementario de éste, el multijugador se desarrolla sobre un mapa político.
▶Comentado en MM 92 ▶Puntuación: 75

STARCRAFT
Su sistema de juego es muy distinto, pero es uno de los reyes de la estrategia online.
▶Comentado en MM 41 ▶Puntuación: 90

Toma nota

Sólida modalidad multijugador, aunque podría haber sido mejor.

LO BUENO:
- ▲ Acceso fácil mediante el servicio de GameSpy, integrado dentro del juego.
- ▲ Posibilidad de múltiples jugadores, no simplemente de uno contra uno.
- ▲ Libertad para configurar el ejército como se desee.

LO MALO:
- ▼ No hay posibilidad de jugar la campaña en modo multijugador.

MODO INDIVIDUAL
VER MM 92
(PUNTUACIÓN 92)

MODO MULTIJUGADOR
81

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

La campaña es el 50% **del juego, y en multijugador no está.**

SOLO:
Lo mejor: Poder jugar la campaña.
Lo peor: LA IA es relativamente fácil de burlar.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Las tácticas imprevisibles de los humanos.
Lo peor: No poder jugar en el modo campaña.

Chessmaster 9000



Ajedrez de lujo

Entre tanto tiro, calabozo y aventura, a veces nos olvidamos de que con nuestros compatibles también podemos jugar al ajedrez. Y «Chessmaster 9000» es una excelente opción para practicar este deporte.





Se puede escoger un tablero espectacular, pero también uno de lo más sencillo.

Los aficionados al ajedrez ya lo saben: «Chessmaster» ha sido, es y, por lo que parece, será la opción más espectacular y lujosa para jugar al ajedrez en nuestro compatible. Con la incorporación de un servicio de emparejamiento en Internet, resulta difícil encontrarle pegas a esta joya del deporte más cerebral que existe.

La edición 9000 de la serie «Chessmaster» no sólo incorpora como novedad un amplio soporte para jugar fácilmente por Internet, sino que además se caracteriza por una especial atención a la faceta de aprendizaje, con el objetivo de hacernos progresar como jugadores de ajedrez. Cursos interactivos, "quizs" para solucionar, cientos de jugadas grabadas de los grandes maestros… e incluso una función de alerta opcional que nos avisa de cuando hemos realizado un movimiento claramente desventajoso.

En fin, que a quien le guste el ajedrez y quiera profundizar más en este deporte, se va a encontrar en el paraíso. Por si fuera poco, el apartado técnico también es sobresaliente, porque el habitual despliegue de tableros y piezas de todos los diseños imaginables están esculpidos en 3D, lo que nos permite hacer zoom y rotarlos a cualquier posición que deseemos.

«Chessmaster 9000» es un título fundamental para todos aquellos que quieran disfrutar del mejor software y herramientas de ajedrez en su ordenador sin renunciar a la espectacularidad y al juego online.

G.P.H.

La referencia



FRITZ 7

- **Gráficamente «Chessmaster 9000» es muy superior a «Fritz 7».**
- **La comunidad de jugadores online de «Fritz 7» está más consolidada en estos momentos que la de «Chessmaster 9000».**
- **«Chessmaster 9000» cuenta con herramientas de análisis y aprendizaje más potentes.**



Cada jugador puede encontrar un oponente apropiado a su nivel de habilidad.

Toma nota

Para aprender a amar el ajedrez o para amarla aún más.

LO BUENO:
- Muy buena presentación.
- Abundantes herramientas y ayudas integradas.
- Servicio de emparejamiento integrado para encontrar rivales en Internet.

LO MALO:
- No está traducido a nuestro idioma.

INDIVIDUAL	MULTIJUGADOR
86	90

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

La abundancia de herramientas del modo individual es asombrosa.

SOLO:
Lo mejor: Usar las herramientas de aprendizaje para mejorar.
Lo peor: Que te canten las jugadas en inglés.

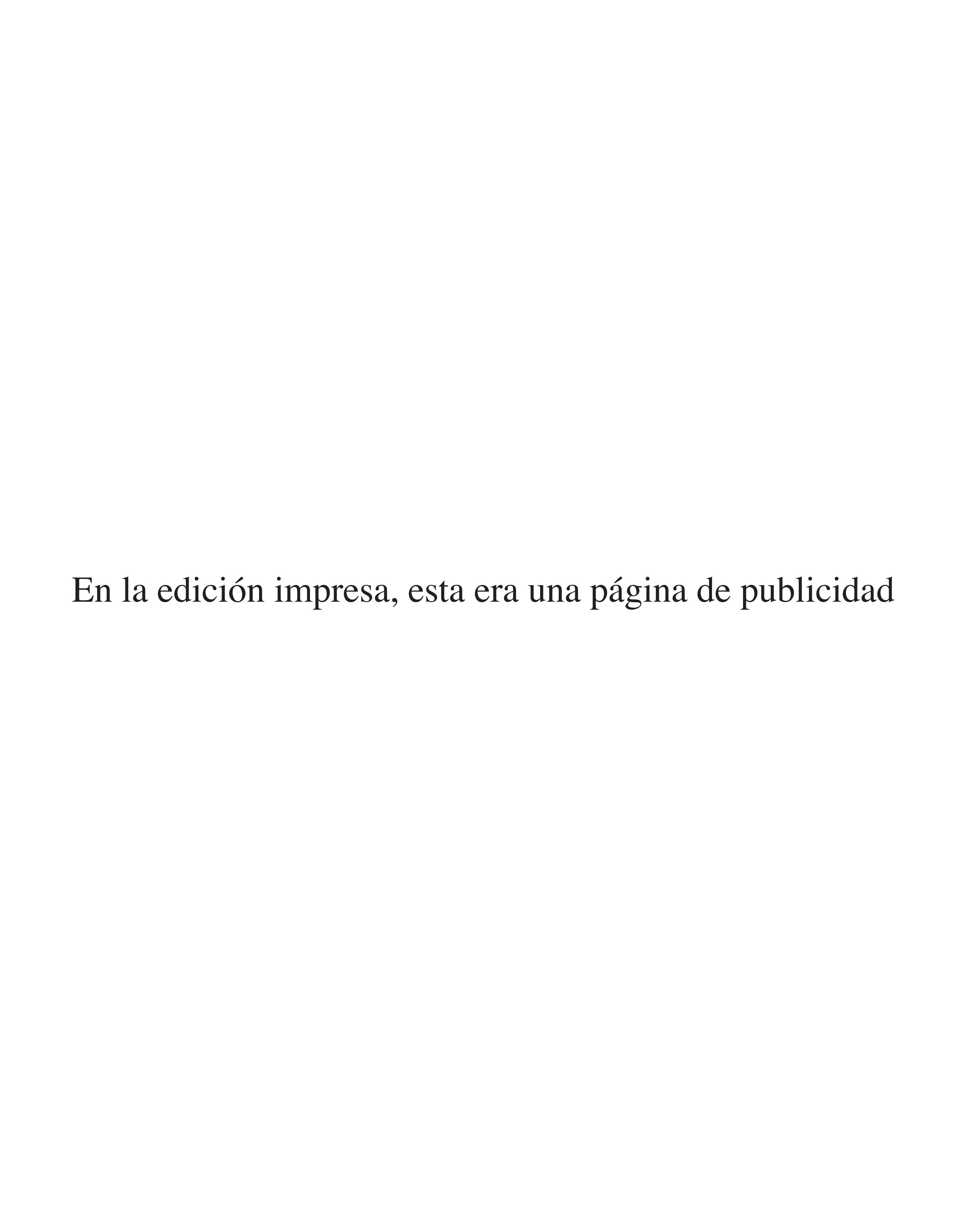
EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Poder montar una partida con facilidad.
Lo peor: Que todavía no haya muchos jugadores en el servidor.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Pentium 1,6 MHz** RAM: **256 MB** Tarjeta 3D: **GeForce 2** Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Estrategia/Ajedrez** Idioma: **Inglés** (voces y textos), **castellano** (manual) Edad Recomendada (ADESE): **TP** (Todos los públicos) Estudio: **Ubi Soft** Editor: **Ubi Soft** Distribuidor: **Ubi Soft** Número de CD: **2** Fecha de lanzamiento: **Finales de septiembre** PVP recomendado: **44,95 euros** (7.479 Ptas.) Web: **www.chessmaster.com**

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium II 450 MHz** RAM: **64 MB** HD: **250 MB** Tarjeta 3D: **16 MB** Módem: **56K**

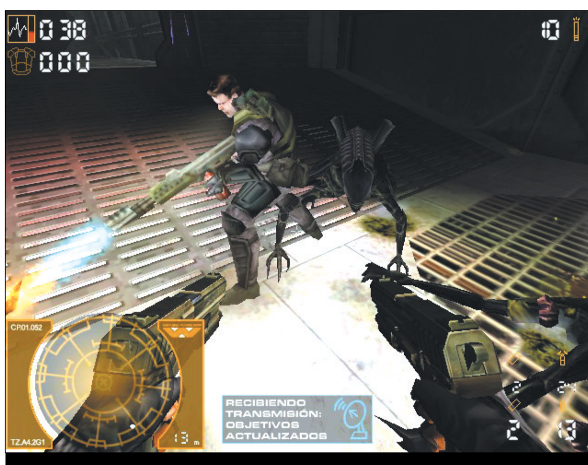

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

AvP 2: Primal Hunt

Poca chicha

La ampliación de «Aliens Vs Predator 2» incorpora las habituales novedades, es decir, algunas acciones y armas nuevas (las torretas centinela desplegables; pistolas dobles para los humanos y proyectil de energía para el Depredador), nuevas campañas para el modo individual y cuatro mapas para el modo multijugador. Precisamente el modo multijugador es el más beneficiado. Se ha optimizado el código y se ha añadido la muy demandada capacidad del servidor para limitar los tipos de armas disponibles. En cambio, las tres nuevas campañas son definitivamente escasas, con lo que aquellos que no suelan jugar en Internet se sentirán algo defraudados.

I.C.C.



El nuevo detector de movimientos de 360 grados no resulta de mucha ayuda.



ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium 1,6 GHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Tarjeta 3D: **Geforce 2** ▶Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Acción** ▶Idioma: **Castellano** (textos, voces, manual) ▶Edad Recomendada (ADESE): **18+** ▶Estudio: **Third Law** ▶Editor: **Fox Interactive / Sierra** ▶Distribuidor: **Vivendi Universal** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP recomendado: **19,95 euros** *(3.319 Ptas.)* ▶Página web: ***www.avp2.sierra.com***

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium 450 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco Duro: **600 MB** ▶Tarjeta 3D: **128 MB** ▶Módem: 56K

Toma nota

Una explosiva ampliación, aunque un tanto escasa.

LO BUENO:
- Código multijugador optimizado
- Las nuevas armas dan mucho juego
- Línea argumental interesante

LO MALO:
- Las campañas son cortas
- Diseño de niveles pobre y abuso de los enemigos que salen de la nada.

INDIVIDUAL **65**

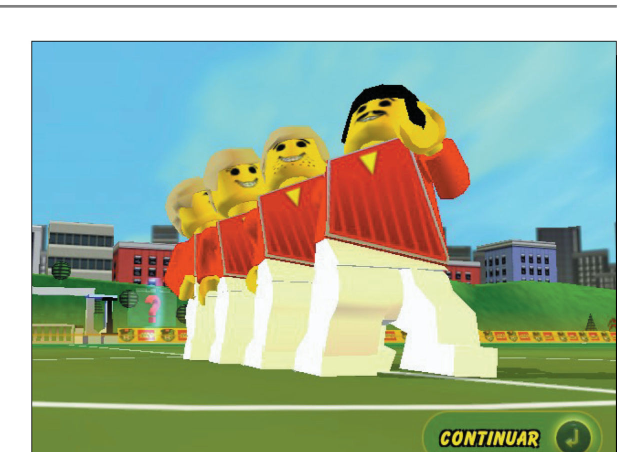
MULTIJUGADOR **80**

Football mania

Diversión asegurada

La premisa de la que parte «Football Mania» es bien sencilla e inmediata: hacer un juego de fútbol en el que los protagonistas absolutos sean los, conocidos en medio mundo, muñecos de Lego. Pero en vez de dedicarse a realizar un simulador realista del deporte rey, Lego ha optado por un fútbol de fantasía, donde las reglas reales del fútbol tienen poco que ver con lo que nos vamos a encontrar, pues todo está repleto de "power ups" que siembran el campo con el caos, pero asimismo con una buena dosis de diversión deportiva.
Es más, se ha implantado la regla de que la pelota nunca se salga del terreno de juego, merced a unos campos de fuerza invisibles, con lo que el partido nunca se detiene. El resultado es un fútbol sencillo y espectacular que, sin duda, hará las delicias de los más pequeños de la casa, pues además es muy sencillo en su control, directo e intuitivo.
Los escenarios de fantasía y las divertidas animaciones, que incluyen virguerías con el balón y entradas limpias que nunca incurren en falta, rematan junto a los atractivos gráficos un título que figura entre lo más original y conseguido del software infantil para PC. No es la bomba, pero desde luego se puede afirmar que se trata de un juego muy cuidado.

G.P.H.



Un simulador de juego de lo más fácil e inmediato con un gran poder adictivo.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium 1,6 GHz** ▶RAM: **256** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 2** ▶Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Deportivo** ▶Idioma: **Castellano** (todo) ▶Edad Recomendada (ADESE): **TP** (Todos los públicos) ▶Estudio: **LEGO** ▶Editor: **EA** ▶Distribuidor: **EA** ▶Número de CD: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP recomendado: **39,95 euros** *(6.647 Ptas.)* ▶***Página web: www.lego.com***

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium 350 MHz** ▶RAM: **64 MB** ▶Disco Duro: **50 MB** ▶Tarjeta 3D: **16 MB** ▶Módem: **No requiere**

Toma nota

Fútbol sin complicaciones para todos los públicos.

LO BUENO:
- Buenos gráficos y divertidas animaciones.
- Futbolistas muy variados y escenarios de fantasía

LO MALO:
- La dificultad no es muy elevada.
- La poca calidad de las cinemáticas.

INDIVIDUAL **60**

MULTIJUGADOR **70**

¡Ven a la fiesta! con Winnie the Pooh

Poca imaginación

La fiesta que ha montado el conocido personaje de la Disney, el osito Winnie, es bien sencilla: recorres un tablero cargado de incidencias y, al final de cada turno, se desencadena un competitivo minijuego para cuatro jugadores en el que el ganador obtiene calderos de miel y desplazamientos extra. Obviamente, las cosas son mucho más divertidas si se tiene a tres amigos con los que compartir la experiencia, y decae bastante en la modalidad de juego individual.
«Ven a la Fiesta» despliega unos gráficos de color pastel aceptables, música agradable y melosas voces (en especial durante las excelentes, eso sí es cierto, escenas de vídeo). Técnicamente, no se le pueden poner grandes pegas. Donde nos quejamos es por el número de minijuegos disponibles, que no pasan de cinco, y que adoptan una misma perspectiva aérea de un terreno de juego cuadrado. Un niño necesita que lo sorprendan continuamente, y en este juego las sorpresas acaban pronto. No está mal, pero tampoco será capaz de enganchar a los pequeños durante mucho tiempo.

G.P.H.



El minijuego de karts tiene un sistema de control muy poco intuitivo.



ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium 1,6 GHz** ▶RAM: **256 Mhz** ▶Tarjeta 3D: **Geforce 2** ▶Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Acción** ▶Idioma: **Castellano (todo)** ▶Edad Recomendada (ADESE): **TP** (Todos los públicos) ▶Estudio: **Doki Denki Studios** ▶Editor: **Disney Interactive** ▶Distribuidor: **EA** ▶Número de CD: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP recomendado: **35,95 euros** *(5.982 Ptas.)* ▶Página web: ***www.disney.co.uk/disneyinteractive/***

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium 233 Mhz** ▶RAM: **64 MB** ▶Disco Duro: **75 MB** ▶Tarjeta 3D: **16 MB** ▶Módem: **No requiere**

Toma nota

Se echa de menos un poco más de variedad.

LO BUENO:
- Personajes reconocibles para los niños.
- Tono y estética melosa, apropiada para los más pequeños.

LO MALO:
- Muy escaso, con pocos minijuegos.
- Poca imaginación y variedad.

INDIVIDUAL 45

MULTIJUGADOR 50

Largo Winch

Para principiantes

Largo Winch es un tipo joven, multimillonario, aventurero y protagonista de una serie de animación, en que se basa este juego. Un modo de aprovechar una licencia cuyos resultados, sin ser realmente decepcionantes, sí se quedan a un nivel bastante discreto.
La aventura se basa en un guión con puntos interesantes, pero que en general resulta bastante deslavazado. Sus puzzles son simplones, y el entorno 3D, aunque ofrece una representación gráfica digna, no se explota convenientemente. La exploración de objetos y escenarios se basa en la detección inmediata, mediante parpadeos, de aquello que resulta interactivo, pero el ajuste a la posición precisa para recoger o examinar ese objeto no está demasiado conseguido y resulta frustrante. El control del personaje y del inventario (realmente terrible) indica bien a las claras su procedencia de las consolas. Tiene momentos de acción basados en peleas que parecen sacadas de un «Final Fantasy» pero son muy limitadas en sus posibilidades. Sus virtudes no compensan sus defectos, y el conjunto se queda en un juego normalito. Es uno de esos títulos que te dejan bastante frío, y cuya compra está recomendada para los muy fanáticos de la aventura o los jugadores noveles.

F.D.L.



Su procedencia de las consolas se nota y da paso a un juego con pocas sorpresas.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **PENTIUM III 500 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC, PSONE, PS2** ▶ Género: **AVENTURA** ▶Idioma: **CASTELLANO** ▶Edad recomendada (adese): **+13** ▶Estudio: **DUPUIS** ▶Compañía: **UBI SOFT** ▶Distribuidor: **UBI SOFT** ▶Número de cd: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **YA DISPONIBLE** ▶ Pvp recomendado: **44,95 euros** *(7.479 Ptas)* ▶Página web: ***ubisoft.inifiniteplayers.com/juego.asp?id=60***

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **PENTIUM II 400 MHz** ▶RAM: **64 MB** ▶DISCO DURO: **300 MB** ▶TARJETA 3D: **16 MB** ▶MODEM: **NO REQUIERE**

Toma nota

Una aventura correcta pero sólo para novatos en el género.

LO BUENO:
- La variedad de escenarios
- Gráficamente atractivo

LO MALO:
- Interfaz muy poco trabajado
- Puzzles muy simples

INDIVIDUAL 50

MULTIJUGADOR NO TIENE

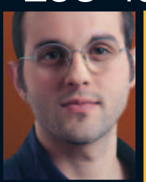


R A N K I N G

SELECCIÓN MICROMANÍA

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos por nuestros redactores? Micromanía recopila lo mejor y lo peor de cada mes en esta guía útil para amantes de los videojuegos.

Los favoritos de...



Nacho Cuezva

Emular al padrino no tiene precio. Ni pasar miedo con John Carpenter, o combatir en la Segunda Guerra Mundial...

1. **Mafia**
2. **The Thing**
3. **Battlefield 1942**
4. **Dungeon Siege**
5. **Neverwinter Nights**

La lista negra

Afortunadamente, no hay cambios en nuestra lista negra, que incluye los cinco peores programas que podemos echarnos a la cara en la actualidad.

1 Druuna
▶COMENTADO EN MM 82 ▶PUNTUACIÓN: 40
El cómic de Serpieri sirvió de excusa para este programa, una pseudoaventura carente de sentido y que sigue encabezando nuestra lista.

2 Monsterville
▶COMENTADO EN MM 88 ▶PUNTUACIÓN: 25
Tras un argumento interesante se esconde un juego tedioso y desaprovechado. Un programa mostruoso, uno de los mayores fiascos de la temporada.

3 Moto Pizza
▶COMENTADO EN MM 90 ▶PUNTUACIÓN: 25
Un juego malo como pocos, con gravísimos problemas de diseño.

4 Zodiac Saints
▶COMENTADO EN MM 77 ▶PUNTUACIÓN: 40
Un juego inspirado lejanamente en Los Caballeros del Zodiaco, vetusto y mal realizado. Injugable.

5 Karate Fighter
▶COMENTADO EN MM 86 ▶PUNTUACIÓN: 25
Hace una década, éste sería un juego moderno y ambicioso, pero en la actualidad no pasa de ser un juego antiguo y mal diseñado.

Los Recomendados

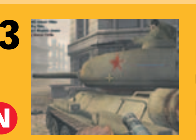
Sólo tres juegos merecen el honor este mes de acceder a nuestra lista, ¡pero qué tres juegazos! «Mafia» nos convierte en miembros de la "Cosa Nostra". Por su realismo ha sido duramente criticado en Italia. «Battlefield 1942» permite controlar todos los aspectos de una guerra a gran escala. «The Thing» revive nuestros temores más ocultos, gracias a su ambientación muy conseguida.

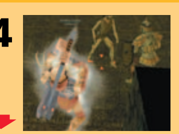
1 N

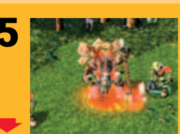
Mafia
▶COMENTADO EN MM 93 ▶PUNTUACIÓN: 92
Tiros, asesinatos y traiciones en un juego de acción y aventura que indaga en el origen del mundo del hampa.
▶ACCIÓN ▶PC ▶ILLUSION SOFTWORKS / TAKE 2

2 ▼

Medieval: Total War
▶COMENTADO EN MM 92 ▶PUNTUACIÓN: 92
Un juegazo como la copa de un pino. si te gustó «Shogun» no puedes ni debes perdértelo.
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶CREATIVE ASSEMBLY

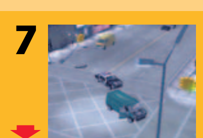
3 N

Battlefield 1942
▶COMENTADO EN MM 93 ▶PUNTUACIÓN: 82
Un juego de guerra como nunca lo habías visto, que te permite manejar todo tipo de vehículos de combate.
▶ACCCIÓN / ESTRATEGIA ▶PC ▶EA

4 ▼

Neverwinter Nights
▶COMENTADO EN MM 91 ▶PUNTUACIÓN: 92
Muchas eran las expectativas y todas han sido colmadas por uno de los juegos más intensos del presente año.
▶ROL ▶PC ▶BIOWARE

5 ▼

Warcraft III
▶COMENTADO EN MM 90 ▶PUNTUACIÓN: 92
Blizzard sigue por sus derroteros y los micromaniacos caemos sin remisión en la redes de este clásico absoluto.
▶ESTRATEGIA/ROL ▶PC ▶BLIZZARD

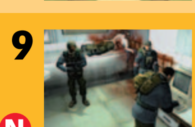
6 ▼

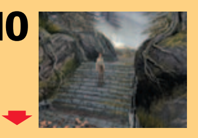
Grand Prix 4
▶COMENTADO EN MM 91 ▶PUNTUACIÓN: 91
Virtuosismo y excelencia técnica se dan la mano en la cuarta entrega del simulador concebido por Geoff Crammond.
▶VELOCIDAD ▶PC ▶INFOGRAMES

7 ▼

Grand Theft Auto III
▶COMENTADO EN MM 90 ▶PUNTUACIÓN: 90
Haz el mal y no mires a quien, en un juego en que tienes que volverte sucio para hacer carrera en el mundo del hampa.
▶ACCIÓN ▶PC ▶TAKE2

8 ▼

Civilization III
▶COMENTADO EN MM 87 ▶PUNTUACIÓN: 90
La tercera entrega del juego diseñado por Sid Meier sigue siendo de los mejores juegos de estrategia del momento.
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶INFOGRAMES

9 N

The Thing
▶COMENTADO EN MM 93 ▶PUNTUACIÓN: 85
Un angustioso juego inspirado en la película de John Carpenter, que te hará pasarlo realmente mal.
▶ACCIÓN / AVENTURA ▶PC ▶VIVENDI

10 ▼

Syberia
▶COMENTADO EN MM 91 ▶PUNTUACIÓN: 85
Una aventura muy conseguida, que por historia y tecnología remite a los títulos clásicos del género.
▶VELOCIDAD ▶PC ▶ELECTRONIC ARTS

N NUEVO = SE MANTIENE ▲ SUBE ▼ BAJA



11 

F1 2002
▶COMENTADO EN MM 90 ▶PUNTUACIÓN: 90
El nuevo rey de la fórmula 1 para compatibles. Si te gustan las carreras, no te lo puedes perder.
▶VELOCIDAD ▶PC ▶ELECTRONIC ARTS

12 

Spider–Man
▶COMENTADO EN MM 89 ▶PUNTUACIÓN: 86
Las aventuras de Spider-Man han sido perfectamente transformadas en este estupendo juego de acción.
▶ACCIÓN ▶PC ▶ACTIVISION

13 

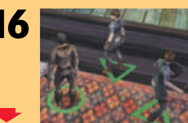
Aquanox
▶COMENTADO EN MM 91 ▶PUNTUACIÓN: 80
La libertad total de movimientos le da a este juego de acción un interesante toque de originalidad.
▶ACCIÓN ▶PC ▶ZETA MULTIMEDIA

14 

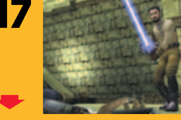
Freedom Force
▶COMENTADO EN MM 88 ▶PUNTUACIÓN: 74
Golpes, superpoderes, héroes de cómic y mucho rol en uno de los juegos más apetecibles de los últimos tiempos.
▶ROL ▶PC ▶ELECTRONIC ARTS

15 

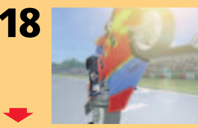
Crazy Taxi
▶COMENTADO EN MM 91 ▶PUNTUACIÓN: 70
Los usuarios de PC ya pueden disfrutar de un título clásico que sigue resultando tan divertido como el primer día.
▶VELOCIDAD/ARCADE ▶PC ▶EMPIRE

16 

Dungeon Siege
▶COMENTADO EN MM 89 ▶PUNTUACIÓN: 85
Una maravilla con forma de JDR . Espectacular, divertido y con una soberbia tecnología.
▶ROL ▶PC ▶MICROSOFT

17 

Jedi Knight 2: Jedi Outcast
▶COMENTADO EN MM 88 ▶PUNTUACIÓN: 92
Cinco años después, regresa el jedi díscolo en una continuación llena de acción y espectacularidad.
▶ACCIÓN ▶PC ▶ACTIVISION

18 

Moto GP
▶COMENTADO EN MM 90 ▶PUNTUACIÓN: 89
Mucha velocidad en un simulador que te asombrará por su increíble tecnología y su desbordante realismo.
▶VELOCIDAD ▶PC ▶THQ

19 

Icewind Dale 2
▶COMENTADO EN MM 92 ▶PUNTUACIÓN: 80
Rol de pura cepa programado por Bioware. Algo tradicional, pero tan interesante como siempre.
▶ROL ▶PC ▶BIOWARE

20 

Mundial FIFA 2002
▶COMENTADO EN MM 88 ▶PUNTUACIÓN: 80
Mundiales caseros para el verano con este juego de fútbol, impresindible hasta la llegada de «FIFA 2003».
▶DEPORTIVO ▶PC ▶ELECTRONIC ARTS

La referencia

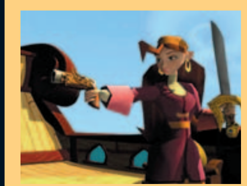
Aquí encontraréis los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Ellos son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Por supuesto, la lista no está cerrada, y a medida que vayan llegando “nuevos clásicos”, iremos modificando los títulos incluidos en este apartado.



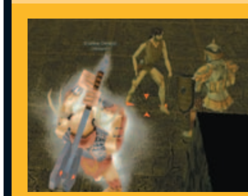
ESTRATEGIA
Empire Earth
▶COMENTADO EN MM 83 ▶PUNTUACIÓN: 98
El juego más completo desde «Age of Empires», capaz de satisfacer las necesidades del estratega más exigente en todos los aspectos.
▶PC ▶VIVENDI



ACCION
Medal of Honor
▶COMENTADO EN MM 85 ▶PUNTUACIÓN: 98
«Medal of Honor» se ha convertido en el rasero por el que medir los juegos de acción. Una lección magistral de cómo hacer un buen juego de acción.
▶PC ▶ELECTRONIC ARTS



AVENTURAS
La Fuga de Monkey Island
▶COMENTADO EN MM 70 ▶ PUNTUACIÓN: 89
Ninguna aventura gráfica ha sido capaz de superar el listón que estableciera Guybrush Treepwood en su última aventura, la primera completamente en 3D.
▶PC/PS2 ▶ELECTRONIC ARTS



ROL
Neverwinter Nights
▶COMENTADO EN MM 92 ▶PUNTUACIÓN: 92
Llegó, vio y venció. Una obra maestra con forma de juego de rol que se convierte en referencia para cualquier programa que intente hacerle sombra.
▶PC ▶INFOGRAMES



VELOCIDAD
Grand Prix 4
▶COMENTADO EN MM 92 ▶PUNTUACIÓN: 91
El mejor juego de rol que podíamos soñar ya ha llegado y tiene nombre: Neverwinter Nights”. El modo individual es bueno, pero el multijugador es espectacular.
▶PC ▶INFOGRAMES



SIMULACION
IL 2 Sturmovik
▶COMENTADO EN MM 83 ▶PUNTUACIÓN: 90
«IL-2» marcó el camino a seguir para otros simuladores de vuelo. Realismo, adicción y un contexto histórico bien documentado sirvieron de base para esta joya.
▶PC ▶FRIENDWARE



DEPORTIVOS
FIFA 2002
▶COMENTADO EN MM 82 ▶PUNTUACIÓN: 90
El mejor juego de fútbol para PC puede ser tomado como referencia para otros programas deportivos, por su realismo y por su espectacular tecnología.
▶PC ▶ELECTRONIC ARTS

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (acción, estrategia, deportivo, velocidad, simulación, aventuras y rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por los que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al tipo de juego del que se esté realizando el comentario.

Los favoritos

RANKING DE LOS LECTORES

SELECCIÓN DEL LECTOR

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que realmente nos importa, la de todos los lectores.

Estrategia

De numantina se puede calificar la resistencia de «Commandos 2» en el "top one" de nuestra lista.

1 Commandos 2: Men of Courage
=



32% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 81
- PUNTUACIÓN: 98
- PC
- PYRO

2 Warcraft III: Reino del Caos
29% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 90
- PUNTUACIÓN: 92
- PC
- BLIZZARD

3 Empire Earth
18% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 83
- PUNTUACIÓN: 96
- PC
- STAINLESS STEEL

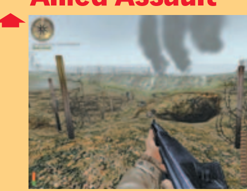
4 Age of Empires II
=
13% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 59
- PUNTUACIÓN: 92
- PC
- MICROSOFT

5 Civilization III
=
8% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 87
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- FIRAXIS

Acción

Pasada la fiebre «Jedi Knight» del mes pasado, «Medal of Honor» se proclama rey indiscutible.

1 Medal of Honor: Allied Assault



49% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 85
- PUNTUACIÓN: 98
- PC
- 2015

2 Soldier of Fortune II
N
19% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 89
- PUNTUACIÓN: 80
- PC
- RAVEN SOFTWARE

3 Return to Castle Wolfenstein
13% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 84
- PUNTUACIÓN: 97
- PC
- RAVEN SOFTWARE

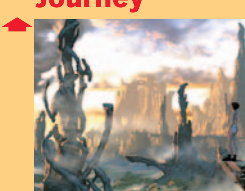
4 Jedi Knight II
11% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 88
- PUNTUACIÓN: 92
- PC
- ACTIVISION

5 Counter-Strike
17% de las votaciones
- PC
- Versión no evaluada

Aventuras

Tras varios meses de ostracismo, el sensacional «The Longest Journey» regresa a lo más alto de nuestro podio.

1 The Longest Journey



37% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 72
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- FUNCOM

2 La Fuga de Monkey Island
32% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 70
- PUNTUACIÓN: 89
- PC
- LUCASARTS

3 Grim Fandango
N
15% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 47
- PUNTUACIÓN: 92
- PC
- LUCASARTS

4 Runaway
8% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 79
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- PENDULO STUDIOS

5 Jerusalem
N
8% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 86
- PUNTUACIÓN: 70
- PC
- CRYO

Rol

Este mes, «Diablo 2» ha recibido el apoyo masivo de los aficionados al rol, y ha alcanzado el primer puesto.

1 Diablo 2



35% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 67
- PUNTUACIÓN: 86
- PC
- BLIZZARD

2 Baldur's Gate II: Throne of Bhaal
25% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 80
- PUNTUACIÓN: 91
- PC
- BIOWARE

3 Freedom Force
20% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 88
- PUNTUACIÓN: 75
- PC
- IRRATIONAL GAMES

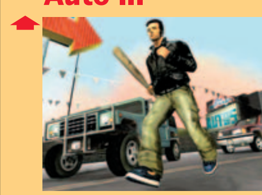
4 Anachronox
10% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 77
- PUNTUACIÓN: 89
- PC
- ION STORM

5 Baldur´s Gate
10% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 49
- PUNTUACIÓN: 93
- PC
- BIOWARE

Velocidad

Revolución total en el primer puesto, con «GTA III» como líder y «Grand Prix 4» perdiendo terreno frente a «F1 2002».

1 Grand Theft Auto III



70% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 90
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- TAKE 2

2 F1 2002
10% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 90
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- EA

3 Grand Prix 4
8% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 91
- PUNTUACIÓN: 93
- PC
- INFOGRAMES

4 Moto GP
=
6% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 90
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- THQ

5 Need for Speed
N
5% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 56
- PUNTUACIÓN: 92
- PC
- EA

Vota por tus juegos favoritos

■ Elige los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos. ¡¡Entrarás en el sorteo de 10 camisetas exclusivas de Micromanía!!

■ Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es envíar tus votos en un e–mail a favoritos@micromania.es o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es C/Los Vascos,17, 28040 Madrid.

¿Quieres ser nuestro Espontáneo? Manda tu foto y tu frase a cualquiera de las direcciones de esta sección.



“Donde haya un “tycoon” que se quite lo demás. La gestión más realista es lo mejor”

Angel Benito
(Madrid)

EL ESPONTÁNEO

Simulación

Sin cambios en los puestos altos a la espera de «Combat Flight Simulator 3». Por abajo sube «Silent Hunter 2»

1 = Microsoft Flight Simulator 2002



25% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 83
▶PUNTUACIÓN: 88
▶PC
▶MICROSOFT

2 = IL-2 Sturmovik
23% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 83
▶PUNTUACIÓN: 90
▶PC
▶MADDOX GAMES

3 = Eurofighter Typhoon
20% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 76
▶PUNTUACIÓN: 85
▶PC
▶RAGE

4 ▲ Silent Hunter II
18% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 84
▶PUNTUACIÓN: 92
▶PC
▶UBI SOFT

5 N Combat Flight Simulator 2
14% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 70
▶PUNTUACIÓN: 90
▶PC
▶MICROSOFT

Deportivos

Todo sigue igual ante la ausencia de novedades en el género, esperemos que la Navidad nos depare sorpresas.

1 = Mundial FIFA 2002



70% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 88
▶PUNTUACIÓN: 80
▶PC
▶EA SPORTS

2 = Virtua Tennis
15% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 88
▶PUNTUACIÓN: 82
▶PC, DREAMCAST
▶SEGA

3 = Tiger Woods PGA Tour 2002
6% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 87
▶PUNTUACIÓN: 70
▶PC
▶EA SPORTS

4 = Eurotour Cycling
5% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 77
▶PUNTUACIÓN: 85
▶PC
▶Dinamic

5 N Madden NFL 2002
4% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 81
▶PUNTUACIÓN 89
▶PC
▶EA SPORTS

Clásicos de todos los tiempos

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

ESTRATEGIA



1 Starcraft **65 % de las votaciones**
▶MM 41 ▶PUNTUACIÓN: 90 ▶PC ▶BLIZZARD
2 Commandos **20 % de las votaciones**
▶MM 42 ▶PUNTUACIÓN: 92 ▶PC ▶PYRO
3 Warcraft II. Tide of Darkness **15 % de las votaciones**
▶MM 25 ▶PUNTUACIÓN: 86 ▶PC ▶BLIZZARD

ACCIÓN

1 Medal of Honor **55 % de las votaciones**
▶MM 85 ▶PUNTUACIÓN: 98 ▶PC ▶2015
2 Half-Life **35 % de las votaciones**
▶MM 61 ▶PUNTUACIÓN: 91 ▶PC ▶GRAY MATTER/NERVE/Id
3 Doom II **10% de las votaciones**
▶MM 79 ▶PC ▶Id SOFTWARE



AVENTURAS



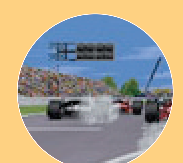
1 Broken Sword II **39 % de las votaciones**
▶MM 34 ▶PUNTUACIÓN: 84 ▶PC ▶DMG
2 Grim Fandango **35 % de las votaciones**
▶MM 47 ▶PUNTUACIÓN: 92 ▶PC ▶LUCASARTS
3 Monkey Island II **26 % de las votaciones**
▶MM 47 (2ª época) ▶PUNTUACIÓN: 90 ▶PC ▶LUCASARTS

ROL

1 Baldur's Gate **45 % de las votaciones**
▶MM 40 ▶PUNTUACIÓN: 93 ▶PC ▶BIOWARE
2 Baldur's Gate II **40 % de las votaciones**
▶MM 50 ▶PUNTUACIÓN: 91 ▶PC ▶BIOWARE
3 Lands of Lore **15 % de las votaciones**
▶MM 68 (2ª época) ▶PUNTUACIÓN: 91 ▶PC ▶WESTWOOD



VELOCIDAD



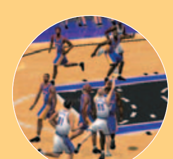
1 Fórmula 1 Grand Prix 2 **38 % de las votaciones**
▶MM 20 ▶PUNTUACIÓN: 89 ▶PC ▶MICROPROSE
2 Colin McRae 2.0 **32 % de las votaciones**
▶MM 66 ▶PUNTUACIÓN: 94 ▶PC ▶CODEMASTERS
3 Need for Speed **30 % de las votaciones**
▶MM 2 ▶PUNTUACIÓN: 88 ▶PC ▶ELECTRONIC ARTS

SIMULACIÓN

1 Flight Simulator 2002 **40 % de las votaciones**
▶MM 83 ▶PUNTUACIÓN: 88 ▶PC ▶MICROSOFT
2 IL-2 Sturmovik **32 % de las votaciones**
▶MM 83 ▶PUNTUACIÓN: 90 ▶PC ▶MADDOX GAMES
3 Flanker 2.0 **28 % de las votaciones**
▶MM 72 ▶PUNTUACIÓN: 90 ▶PC ▶SSI



DEPORTIVOS



1 NBA Live 2001 **40 % de las votaciones**
▶MM 75 ▶PUNTUACIÓN: 89 ▶PC ▶EA SPORTS
2 FIFA 2002 **35 % de las votaciones**
▶MM 82 ▶PUNTUACIÓN: 90 ▶PC ▶EA SPORTS
3 Links LS 2000 **25 % de las votaciones**
▶MM 22 ▶PUNTUACIÓN: 88 ▶PC ▶ACCESS SOFTWARE

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.


1
2
3
4
5
6



LA GUERRA DEFINITIVA

COMMAND & CONQUER GENERALS

Cómo crear un clásico de la estrategia

Westwood Studios es algo más que una referencia en el mundo de la estrategia. Ahora prepara la última entrega de la serie «Command & Conquer» ¿Estamos ante una revolución del género más popular del momento?

Realmente no. O, al menos, así parece tras haber podido jugar, en rigurosa exclusiva para los lectores de Micromanía, las primeras misiones de «Command & Conquer Generals».

Westwood Studios se encuentra en momentos de cambio. El estudio original, que sigue estando situado en Las Vegas, se ha ampliado en los últimos tiempos con un segundo equipo, en la ciudad de Los Ángeles, responsable último del diseño de «Generals». El cambio no se limita a una "expansión" del estudio, sino incluso puede llegar a afectar al mismo nombre de la compañía. Los creadores de «Generals» tienen el nombre oficial de EA Pacific. Pero, por fortuna, parece que la esencia que Westwood ha venido imprimiendo a sus juegos, a lo largo de estos años, no varía en absoluto.

«Generals» sigue a pie juntillas, aunque con pequeñas modificaciones, las reglas básicas de lo que ha sido la serie «Command & Conquer» en sus distintas entregas: realismo justito, más acción que estrategia profunda, jugabilidad y diversión. Por tanto, más que de una revolución hablamos de un paso adelante o una vuelta de tuerca más en un concepto ampliamente popular.

CORRECCIÓN POLÍTICA

«Generals» cambia en el fondo de su guión la "fantasía" bélica que ha dominado a otras entregas, con historias alternativas a la actual situación política mundial, por un ligero toque de realismo, situando en un futuro muy inmediato la acción, y donde facciones bastante próximas a la realidad, se encuentran en conflicto. Fuerzas de la OTAN, el ejército de los Estados Unidos y China, se enfrentan, en distintas misiones, a un bando terrorista compuesto por musulmanes integristas; el GLA.

Aunque este punto de partida encontrará sus seguidores y detractores no se debe contemplar «Generals» desde una perspectiva política. Es un juego de «Command & Conquer», y eso es lo que realmente importa, pues sus responsables, cuando comenzaron a diseñarlo hace tres años, no podían prever la situación de conflicto que se ha generado a raíz de 

GUERRA TOTAL

(1). En «Generals» la contienda contra el terrorismo ofrece al jugador una panoplia de armamento, por todos los bandos, que mezcla el realismo bélico con un más que ligero toque de ciencia ficción. **(2). Las unidades terrestres** son importantes y numerosas, de modo general, aunque ahora también tendremos refuerzos desde el aire. **(3). Aunque la variedad** de escenarios es una de las constantes del juego, las batallas en entornos urbanos se dan con profusión durante las distintas misiones. **(4). Al establecerse un diseño 3D** de los escenarios, las diferencias orográficas pueden proporcionar interesantes ventajas a aquel que domine las alturas en el terreno. **(5). El ataque y defensa de bases** siempre es una constante en las distintas misiones del juego, por cualquiera de los bandos en conflicto. **(6). El espectáculo visual** es uno de los apartados más cuidados en «Generals». Uno de los momentos más atractivos siempre llega cuando algún vehículo salta por los aires, o incluso con las explosiones nucleares en misiones avanzadas.

Primera impresión

SÍ nos gusta

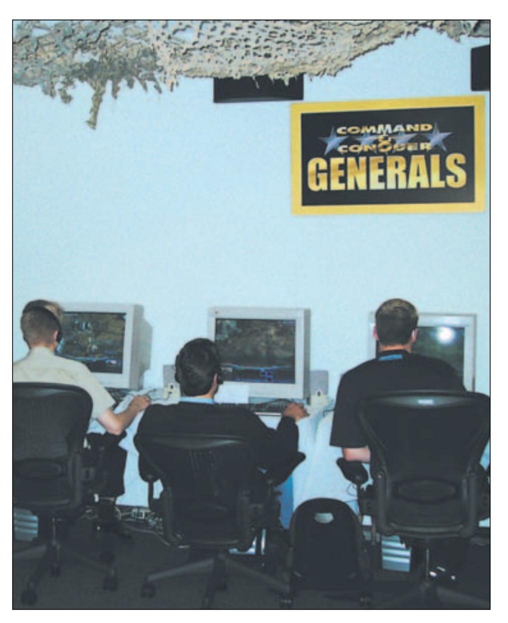
- La jugabilidad se mantiene a prueba de bombas.
- La posibilidad de controlar distintas facciones a lo largo de la campaña.
- La inclusión de un potente editor.
- El motor gráfico posee una gran calidad y ofrece un detalle visual excelente.
- Lo intuitivo del diseño del interfaz de usuario.

NO nos gusta

- La IA aún está un poco verde en algunos aspectos y se basa demasiado en el uso de "scripts".
- Está por ver si se traducirá a nuestro idioma.
- Cierta limitación en el área de visión y control de las unidades.

EL DELICADO EQUILIBRIO

Diseñar un juego, y más si la estrategia es el género, resulta una tarea realmente ardua. Pero la serie **«Command & Conquer»** parece soportar como ninguna la "prueba del algodón". ¿Cuál es su secreto? En **Westwood/EA Pacific** siempre han tenido bastante claro que la jugabilidad y la diversión debía dominar todo lo que rodea a **«Generals»**. Y para conseguir buenos resultados en lo primero que se fijaron era en una serie de buenas ideas que han resistido el paso del tiempo como pocas, buscando su "inspiración" en las reglas que dominan algunos juegos de mesa tan conocidos como **"Warhammer", "Magic", o "Axis and Allies".** Por supuesto, toda la experiencia acumulada durante estos años en la serie «C&C» también ha tenido mucho que ver, así como la sugerencias de los jugadores y las pruebas de testeo tanto en modo individual como multijugador, de esta serie a lo largo de los años. Las reacciones de un jugador cualquiera, durante una partida a múltiples bandas, se han venido estudiando, probando y modificando para hacer que la **IA de «Generals»**, y las posibilidades que ofrece la acción en cada misión, sea capaz de alcanzar un grado de satisfacción máximo.



BIENVENIDO AL CUARTEL GENERAL

«Generals» es uno de los títulos que más **importancia** parece tener para **Westwood** en los últimos años. Al menos, así lo demuestra la recepción que la compañía ofreció a la **prensa especializada** de todo el mundo. Impresionantes todoterrenos Hummer para trasladar a los periodistas durante la presentación, y una **decoración ad hoc,** de lo más llamativo, durante el tiempo que nos dedicamos a probar el juego, vienen a decir que para la compañía **«Command & Conquer Generals»** parece ser algo más que una simple continuación de una de las serie de estrategia más relevantes de los últimos años.









LA GUERRA DEFINITIVA

UN GENERAL ESPAÑOL



¿Un español en Los Ángeles? ¿Y a la cabeza de una producción de calibre internacional? El hecho de que en España no sea sencillo producir videojuegos, no quiere decir que no haya talento para ello… aunque la "fuga de cerebros" sea la solución final.

De algo más que anécdota se puede calificar el hecho de que uno de los productores de «C&C Generals» haya nacido en la piel de toro. **Julio Valladares** (en la foto junto al director de Micromanía) es uno de los cuatro máximos responsables del **desarrollo del título,** y lleva colaborando con Westwood desde hace varios años en distintos juegos. No es la primera y esperemos que no sea la última ocasión en que **profesionales españoles** se encuentran involucrados, en distintos departamentos, en muchos títulos de gran calibre, fuera de nuestras fronteras. Desgraciadamente, esto también indica lo difícil que es llevar a cabo una tarea similar en España. Lo que también resalta el mérito de los equipos dedicados a ello en nuestro país.

los ataques terroristas de 2001 en Estados Unidos.

Así que, centrándonos en «Generals», ¿qué podemos encontrar, que sea lo bastante atractivo para que la legión de seguidores de «C&C» encuentren que su serie favorita responde a sus expectativas?

EL NUEVO ENTORNO

Generals» ofrece, como primer punto de diferencia con sus antecesores, el uso de un motor gráfico en tres dimensiones. Sí es cierto que el realismo se acentúa en múltiples apartados gracias al uso de este motor, con unidades aéreas, uso de la orografía, efectos visuales, calidad y detalle gráfico, etc. que contribuyen a recrear un entorno bélico y unos escenarios de gran belleza. Pero la jugabilidad ha sido la clave.

Las posibilidades que se derivan del uso de la rotación del escenarios, abriendo caminos y una más eficaz gestión y desplazamiento de las unidades, o el uso de la altura en el terreno como una ventaja, se intuye importante en la acción. Permite, por otro lado, contemplar con más amplitud las opciones que el jugador tiene a su disposición y hace visualmente mucho más atractivo todo el entorno de juego.

JUGABILIDAD Y DIVERSIÓN, LOS PILARES DE LA SERIE «COMMAND & CONQUER», SIGUEN SIENDO LOS APARTADOS MÁS IMPORTANTES EN EL DISEÑO DE «GENERALS»

Además, el diseño del interfaz de usuario no se ha supeditado al uso de este entorno 3D, sino que se ha querido mantener ese nivel de intuición y sencillez que todos los juegos de la serie han ofrecido: control total con el ratón y atajos de teclado para crear grupos y escuadrones, y marcar puntos de desplazamiento. Con estos mimbres, se gestionan de forma sencilla estructuras y unidades, y se sigue a pie juntillas las reglas «C&C»: un árbol tecnológico sencillo y claro en el entrenamiento de unidades, estructuras limitadas a cada diseño de misión y, una importante diferencia, un número de unidades que no es infinito. El uso de refuerzos tiene una importancia vital en «Generals» y se ajustan en sus apariciones a la estructura de cada misión en concreto, cuando ciertos objetivos se han cumplido.

ACCIÓN Y JUSTA ESTRATEGIA

Si la serie «C&C» siempre se ha destacado por un uso más que limitado de tácticas bélicas realistas, y la estrategia viene marcada por unas posibilidades de acción amplias aunque bastante dirigidas, «Generals» no es una excepción. Pero, eso sí, amplía los horizontes de los esquemas de la serie con una cierta limitación de la disposición de unidades, que no es ilimitada.

El diseño de las misiones en «Generals» se basa en un carácter acentuado del uso de "scripts". En cierto ►►







CÓMO HACER TU PROPIO «GENERALS»

Durante la presentación de "Generals" uno de los aspectos en los que el estudio incidió especialmente fue el apartado del editor. «World Builder» vendrá incluido en la versión final del juego y es la misma herramienta con que los diseñadores del juego han trabajado. Se trata de un editor potente y flexible aunque, eso sí, no especialmente intuitivo. "World Builder" permitirá, además de modificar y crear mapas, crear escenas cinemáticas gracias al uso de "scripts", de modo que el jugador tenga a su alcance todos los medios para desarrollar verdaderas campañas.



LA GUERRA DEFINITIVA









LA CORRECCIÓN POLÍTICA Y CIERTOS DETALLES DE REALISMO SON EL PUNTO DE PARTIDA DEL GUIÓN DESDE EL QUE SE DESARROLLA LA ACCIÓN EN EL MÁS NUEVO «C&C»

momento, con la consecución de un objetivo secundario, se abren posibilidades y se amplía el número de unidades a nuestra disposición. Se puede considerar que «Generals» se dirige al control de pequeños objetivos, sin perder de vista las metas en cada misión.
La acción sigue dominando el diseño del juego, aunque el guión tiene mucha más importancia en el transcurso de cada misión que en otros títulos de la serie.

Y, ¿CÓMO SE JUEGA?

Conociendo los antecedentes de «C&C», y la sencillez de su interfaz de usuario, es fácil intuir cómo se desarrollan las misiones en «Generals», aunque existan diferencias con los juegos anteriores.
En «Generals», una misión parte del control de unidades básicas –vehículo constructor de edificios, soldados que deben controlar un área o conquistar una base enemiga, etc.– y una vez dados los primeros pasos y conseguido el objetivo primario, se abre el verdadero corazón del juego.
Se permite al jugador decidir con qué tipo de fuerzas desea jugar, mediante la selección de un general. Éste pertenecerá a fuerzas terrestres, aéreas, y a uno u otro bando (OTAN, USA, China). Pero lo mejor es que no existe una decisión única. No existe un error o una decisión correcta para conseguir nuestros objetivos, pero sí más o menos ventajas, según la selección del general que hagamos.

ESPECTÁCULO VISUAL

Generals» es el juego de toda la serie «Command & Conquer» en que el espectáculo más afecta a lo visual. No tanto por el uso del entorno 3D sino por cómo se ha utilizado ese entorno. La belleza de escenarios y unidades resulta evidente al poco de ponerse a jugar con «Generals», pero una vez más el uso de "scripts" se pone al servicio de la tecnología, para ofrecer al jugador una pequeña película de acción bélica.
Además, este entorno 3D tienen muchas veces una influencia total en la acción. No es lo mismo conquistar un área a base de desgaste y pérdida de unidades, que contar con una buena artillería, destruir un edificio y que éste caiga sobre el enemigo facilitando los siguientes pasos de la infantería.
El detalle, en diseño de acción y gráfico, y las enormes posibilidades que «Generals» abre a cualquier jugador lo sitúan muy por encima de cualquier otro título de la serie. Un juego, en definitiva, que lleva «Command & Conquer» a su punto de calidad más alto.

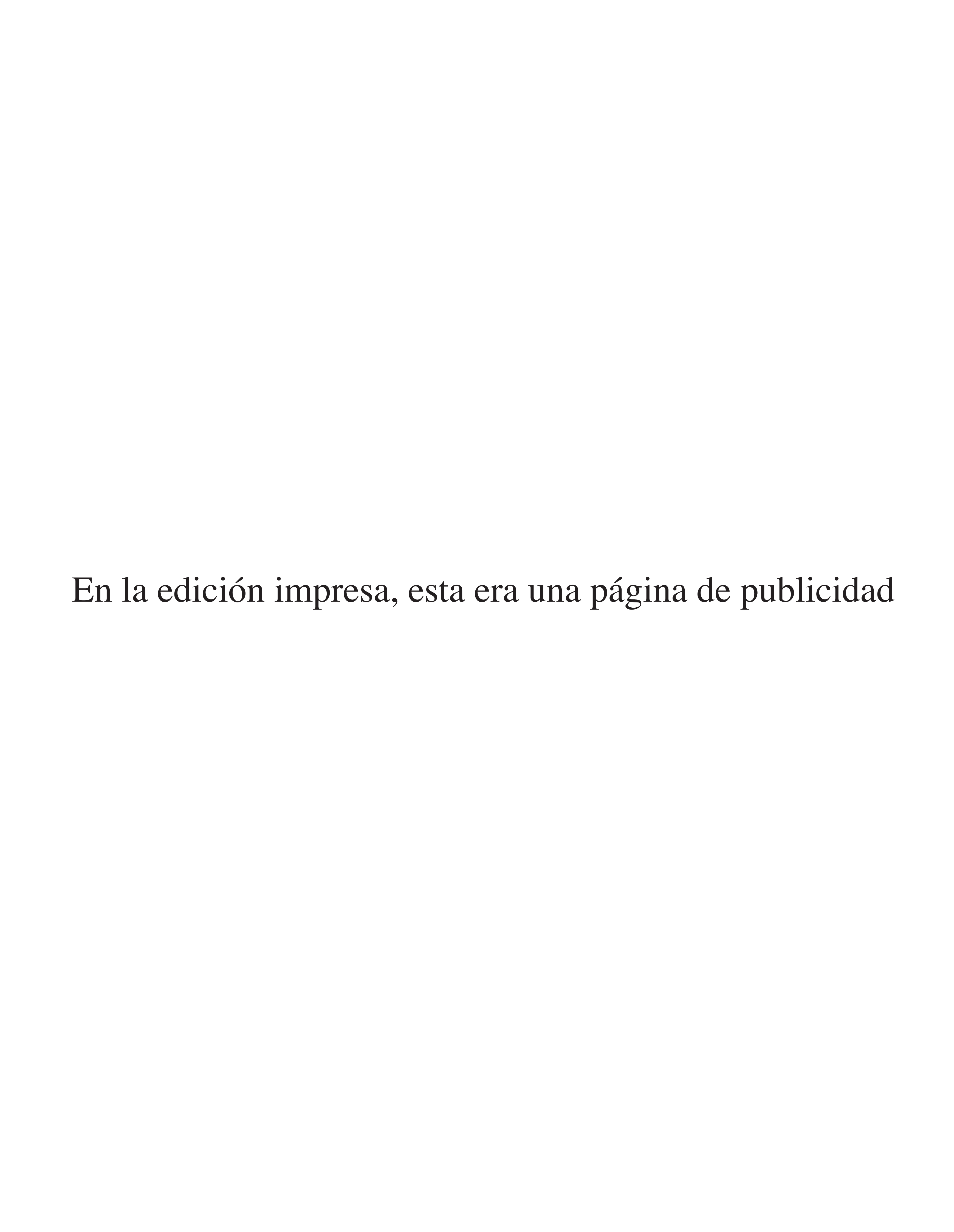
F.D.L.



LA CULMINACIÓN DE UNA SERIE

Aunque el mundo de la **estrategia**, en muchos aspectos, tal y como hoy lo conocemos nació realmente en **1992** con la aparición de **«Dune»**, fue el lanzamiento de «Command & Conquer», en 1995, el punto de inflexión que hizo ampliamente popular el género. La revolución que causó este juego no paso desapercibida para sus creadores, que se dedicaron a ampliar y perfeccionar el concepto del juego, hasta llegar a lo que será **«Generals»,** donde parece que la corrección política y la tristemente conocida presencia del **terrorismo internacional** conforman los pilares de la historia. En todo caso, «C&C»·nunca ha pretendido convertirse en una referencia de realismo bélico, anteponiendo la **fantasía, jugabilidad y diversión** a cualquier condicionante histórico, dejando algo de lado el concepto de "wargame". Algo que llegó a su punto álgido con la aparición de **«Renegade»**, que tomaba la acción en primera persona como arranque de un diseño que, daba una vuelta de tuerca más al universo «C&C», uno de los más relevantes del mundo del videojuego.





En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Syberia

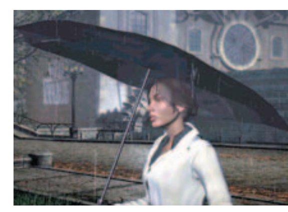
Descubre el secreto



En un lugar remoto de Syberia, la región más fría y desolada de Rusia, se esconde el mayor secreto de la Humanidad. La abogada Kate Walker sólo quiere cerrar la venta de una fábrica de juguetes. Está sola y asustada en un pueblo hostil. ¿Quién puede resistirse a ayudarla?



Este juego no es otra cosa que una aventura en tercera persona que utiliza una interfaz basada en el ratón, en donde el puntero cambia en función de la persona u objeto que "detecta". En los siguientes párrafos se recoge la solución completa del juego, alternando una explicación exhaustiva para los puzzles más complicados, con una sutil "orientación" para los más sencillos.



UNA HERENCIA COMPLICADA

LA AVENTURA COMIENZA en un ficticio pueblecito alpino llamado Valadilene. Kate Walker tiene como misión cerrar la compra de la fábrica Voralberg, absorbida por la Universal Toy's Company. Pronto descubre que la dueña, Anna Voralberg, acaba de fallecer. No tiene ninguna pista de los herederos, así que tendrá que registrarse en el hotel y explorar la villa. En el albergue, recogemos un panfleto y usamos la llave del mostrador en el autómata para llamar al timbre. El recepcionista se presenta y echa del local a Momo. Kate pedirá una habitación, y ayuda para subir las maletas. Ya en sus dependencias, la abogada podrá leer el correo y recoger un fax. En dicho documento encontramos el número de teléfono de su jefe, que usaremos para avisarlo de la muerte de Anna: 12458902.

Ahora hay que hablar con el notario. Pedimos el fax del notario al recepcionista, y recogemos las cuatro ruedas dentadas que Momo ha dejado alrededor de la mesa. Apuntamos el dibujo que hay en la misma, pues marca su posición en un supuesto engranaje. Ya en la calle principal, Kate debe recoger un periódico de un banco, y buscar la casa en cuya puerta hay un autómata. Pulsamos el botón del pecho y colocamos el FAX 2 en la bandeja. Al accionar la palanca del hombro, se nos permite el acceso. Kate debe hablar sobre su misión para descubrir que Hans, hermano de Anna, está vivo en algún lugar de Syberia.

Antes de salir de la notaría, recogemos la llave telescópica del paragüero. Es necesario saber si el ataúd de Hans contiene alguna pista. Para ello, habrá que descubrir el mecanismo que abre la cripta. Se explica más extensamente el secreto en el recuadro adjunto: "El Panteón de Hans".

Quiz 1

¿Qué le pasó a Hans en su infancia?

A. Se cayó desde una roca

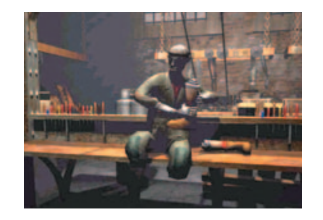
B. Fue atropellado por un tren

C. Descubrió que era adoptado.



LA FÁBRICA VORALBERG

UNA VEZ EXAMINADO el ataúd, Kate debe buscar la entrada a la factoría, frente al hotel. Puede acceder a ella usando la llave telescópica en el robot de la puerta. Mover la llave que le da cuerda, en la parte de abajo, y tirar de la palanca. Dentro de la fábrica, Kate encontrará el despacho de Anna Voralberg en lo alto de las escaleras. Anna ha construido un tren para llevar al propio Hans un muñeco mamut encontrado en una cueva secreta.



AHORA LE CORRESPONDE a Kate poner en marcha el tren, para encontrar el refugio de Hans. Debemos explorar la librería del despacho y hallar un doble fondo con una caja de músi- ►►

ca. Introducimos el cilindro Valadilene y vemos cómo las pequeñas marionetas cuentan la historia de los hermanos Voralberg.
Cogemos dicha caja musical y exploramos la cadena de montaje de la fábrica.

Quiz 2

¿Cómo funciona el tren-autómata?

A. Con vapor
B. Con electricidad
C. Hay que darle cuerda

brica, bajo las escaleras, hay una puerta que da al taller. Allí se encuentra Oscar, el maquinista del tren, a medio terminar. Lo bajamos y obtenemos una tarjeta perforada para construir sus piernas.

NOTA: EL PROCESO DE FABRICACIÓN SE EXPLICA EN EL RECUADRO "LAS PIERNAS DE OSCAR".





La mayoría de los autómatas se manejan utilizando tarjetas perforadas o llaves Voralberg que se insertan en sofisticadas consolas de control.

EN UN LATERAL HALLAMOS un mecanismo de engranajes. Si Kate tira de la palanca para liberar al ratón mecánico que mueve la rueda, y pulsa el mando para hacerlo girar, la noria exterior entonces se pondrá en marcha.
En el lado opuesto de la fá-

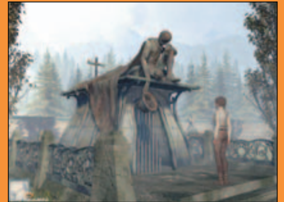
Ahora exploramos el resto de las instalaciones, para poner en marcha el tren. En el laberinto del jardín hay otra llave Voralberg sobre una fuente pequeña, que sirve para poner en marcha el robot-escalera de la parte de atrás de la casa, y subir al ático. En una mesilla Kate hallará un frasco de tinta y el diario de Anna. En un la-


El botón de "zoom" permite obtener vistas cercanas de lugares estratégicos para realizar acciones.


Kate tendrá que escurrirse por los lugares más inverosímiles, para buscar a Hans Voralberg.

El panteón de Hans





LA IGLESIA ES LA CLAVE para acceder a la cripta Voralberg. El templo está cerrado, pero Kate puede subir a la torre por un ascensor. Colocar las 4 ruedas dentadas en el panel, en la misma posición que en la mesa de Momo. En el campanario hallaremos un autómata. La puerta lateral del templo lleva a la sacristía. Kate encontrará una llave detrás del crucifijo, y una cómoda cerrada. Usamos la llave de la cruz para abrirla, y recogemos cuatro tarjetas perforadas y la llave Voralberg. Al abrir el tercer cajón y mover la manivela de la derecha se revela un doble fondo que esconde una carta sobre la muerte fingida de Hans.

PARA ABRIR EL PANTEÓN, la abogada deberá subir al campanario e insertar la melodía "funeral" (tarjeta malva) en la espalda del autómata: la estatua del panteón se quitará el sombrero, en el cementerio anexo. Insertamos entonces la llave Voralberg en el mismo, y podremos entrar en la cripta familiar. Cuando abramos el ataúd de Hans, comprobaremos que está totalmente vacío: sólo contiene un revelador periódico y un cilindro Valadilene. El asunto se complica...

LA BÚSQUEDA DEL HEREDERO DE LA FAMILIA VORALBERG LLEVARÁ A LA ABOGADA KATE WALKER A VIAJAR POR VARIOS PAÍSES DE CENTROEUROPA, SIGUIENDO DISTINTAS PISTAS

teral oscuro hay un interruptor, que iluminará la zona donde está Momo.
El niño nos pide que le dibujemos un mamut. Kate debe usar el lápiz y el papel en el mamut tallado en la viga de la zona iluminada, para obtener un calco del animal. Ganada la amistad del chiquillo, éste nos conducirá hasta su lugar secreto.



EL TREN

DEBEMOS SEGUIR A MOMO más allá de la notaría, hasta las montañas. Para cruzar el río hay que abrir la presa. Kate pedirá ayuda a Momo, aunque lo único que conseguirán es partir la palanca. Cogemos el palo y lo usamos para alcanzar el remo de la barca, que Momo utilizará para abrir la presa. Ya en la gruta, hallaremos un muñeco mamut. Es hora de partir en el tren, en busca de Hans. Vamos a la estación y entramos en el vagón, para hablar sobre la misión con el maquinista Oscar. Kate tiene que comprar el billete en taquilla. El taquillero nos pide una autorización de salida del notario: en notaría quitamos el sombrero del autómata del despacho y lo llenamos de tinta. Ponemos la autorización en blanco y pulsamos el botón. Al entregársela a Oscar, se va al vagón y nos pide el billete. ¡Pero aún no podemos partir! Resulta que el tren necesita varios objetos para funcionar. Kate deberá ir a la parte de atrás del vagón, y colocar el muñeco mamut y la caja musical en los pedestales, así como el cilindro Valadilene en el armario.



POR FIN ENTREGAMOS el billete a Oscar, pero aún queda el último paso: dar cuerda al tren.
Salimos por el andén contrario, vamos a la locomotora, giramos la rueda del mecanismo, tiramos de la palanca y volvemos a girar la rueda. Oscar aceptará por fin el billete. ¡En marcha hacia la enigmática Syberia, a descubrir el misterio que esconde esta aventura!



En varias ocasiones, Kate tendrá que pedir ayuda a otros personajes, para superar distintos obstáculos. El trabajo en equipo es esencial para avanzar.



Los objetos del inventario se colocan en la mano, y después se usan en el escenario.



Hay que observar con detenimiento todos los documentos, pues muchos contienen pistas importantes.

Las piernas de Oscar

PARA COMPLETAR A OSCAR necesitamos fabricar sus piernas. Los objetos requeridos son la tarjeta perforada, la pintura, y una charla con el autómata, para conocer sus secretos de fabricación. La tarjeta nos la entrega el propio Oscar.

LA PINTURA se obtiene accediendo al montacargas a través de uno de los caminos de la fuente. Kate debe activarlo con la palanca, para que el gancho transporte el bidón al interior. Entrar en la fábrica y poner en marcha el transporte junto a las escaleras. El bidón será colocado en la cadena de montaje.

EL CONTROL DE LA CADENA se lleva a cabo desde la consola, encima del despacho. Kate debe introducir la tarjeta perforada. Hay que seleccionar el material de construcción –amarillo claro- pulsando el botón de la izquierda, bajar la palanca número 3, y activar la palanca de la derecha. Los autómatas de la fábrica comenzará a trabajar, y así obtendremos las piernas, que entregaremos a Oscar. Si no las quiere, es porque no son del color correcto. Repetir los pasos, eligiendo el color amarillo claro.



LA UNIVERSIDAD BARROCKSTADT

COMO UN TREN DE JUGUETE, la cuerda tiene una longitud finita. Debemos explorar la parte inferior de la estación para hallar al encargado. En el suelo también encontramos un gancho. En el lateral opuesto, más allá de la locomotora, hay una muralla y un mecanismo para dar cuerda al tren; habrá que remolcarlo hasta allí. Se lo contamos a Oscar, y así descubrimos que los rectores nos esperan. Éstos nos dicen que el tren debe marcharse inmediatamente.

Los dueños de la barcaza al sur de la estación aceptan remolcarlo, a cambio de 100 dólares y la abertura de las esclusas. Como Kate no tiene dinero, se lo pedirá a los rectores, pero éstos sólo se lo darán si arregla los autómatas violinistas de la plaza de los mamuts. Al menos, podrá aprovechar el contratiempo para hablar con el paleontólogo y preguntar por Hans. Al entregarle el muñeco mamut del tren, nos dejará entrar en el laboratorio. Allí tomaremos el cilindro Barrockstadt de un armario y las pinzas de la probeta. En la biblioteca, cogemos el libro de Amerzone en la mesa, y el libro sobre la planta Yagala-cola en una escalera de mano del primer piso, vuelto del revés. Para coger huevos de cuco hay que espantar a los pájaros de la escalera de la esquina de la estación, pero éstos solo reaccionan ante las bayas de Sauvignon, que el jefe de estación usa para hacer vino. Hablamos con él sobre el tema, pero nos envía a los rectores, y éstos al paleontólogo. Volvemos a hablar al jefe de la estación sobre el tema, hasta que descubramos que todos están compinchados para hacer vino ilegal. Kate conseguirá que abra la puerta del jardín, donde encontraremos las bayas. Se las damos a los cucos de la escalera, accediendo al huevo del nido, que cogemos con las pinzas. Lo usamos en el mecanismo del kiosko de la plaza de los mamuts –por el camino el jefe nos da una botella de vino– y giramos la rueda para entrar .



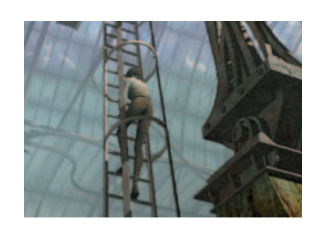
AL PULSAR LA PALANCA, los violines comenzarán a sonar. Satisfechos, los rectores nos darán el dinero, que entregaremos al dueño de la barcaza.

Kate obtendrá la llave de las esclusas. La usamos en el kiosco del otro extremo de la estación, junto a la presa.

Quiz 3

¿Cuántas personas llaman al móvil de Kate?

A. Cinco
B. Cuatro
C. Doce



MIRANDO LA PLACA, Kate tendrá que llamar al número 2766-6742 para obtener las instrucciones. Introducimos el código #42* en la consola para bajar el agua. Preguntamos al barquero sobre las esclusas, y moverá el barco hasta allí. Subimos el nivel del agua pinchando el código #41*. De camino a la locomotora, pedimos ayuda al barquero. Nos lanzará una cadena que, atada al gancho, servirá para remontar el tren. Ya podemos asistir al seminario del paleontólogo. Tras la charla, Kate cogerá las notas de paleontología y el muñeco mamut. Sólo queda dar cuerda al tren: vamos al mecanismo junto a la locomotora, movemos la rueda y pulsamos la palanca. Colocamos el mamut en su pedestal y el cilindro en la caja musical, para oír otra historia. Tras avanzar unos metros, hablamos con Oscar en la taquilla: nos pide una autorización de la aduana para cruzar la muralla, lo cual exigirá “ligar” con el capitán Malatesta. El cortejo se explica en el recuadro “La Aduana”.



LA FUNDICIÓN KOMKOLZGRAD

LA SIGUIENTE PARADA resulta ser una vieja fundición comunista. Caminamos hacia el gigante con la hoz. Oscar nos dirá que hay que dar cuerda al tren. Kate tendrá que subir por la pierna del robot hasta la sala de control. Sobre la cama cogemos los planos del gigante, la manecilla y el cilindro Komkolzgrad. Usamos la manecilla en la consola y pulsamos hacia arriba la palanca, dos veces, hasta que el robot se sitúe sobre el tren. Al pulsar el botón rojo, damos cuerda a la locomotora. Pulsamos la palanca dos veces hacia abajo. Cuando parece que ya podemos marchar, Kate descubrirá que un ladrón le ha robado las manos a Oscar. Hay que entrar en la fundición para recu- ►►

perarlas. Antes, vamos al vagón, liberamos a Oscar, y cogemos las tijeras del suelo. Usamos el cilindro en la caja de música para descubrir que Hans trabajó en la fundición.



▶ PARA ENTRAR EN EL EDIFICIO, Kate tendrá que ir a la sala de control y pulsar la palanca hacia arriba, y así mover el gigante hasta el balcón. Desde la escalera, podemos saltar a la repisa y entrar abriendo un hueco en la pared con las tijeras. Es una almacén donde reposa unas bujías. Devolvemos el robot a su sitio, bajando la palanca de la consola de control, y corremos al extremo opuesto de la estación. Una palanca abre el acceso al ascensor de la mina. Está a oscuras, así que usamos la bujía en el generador, y pulsamos la palanca. En el otro extremo de la mina, otro elevador lleva al interior de la fábrica. Accionamos la palanca de la puerta principal, para dejarla abierta, y examinamos el órgano: ¡Ahí están las manos de Oscar, en el robot-pianista! Tomamos el destornillador del teclado y lo usamos en la placa de la escalera, para subir al piso de arriba. Al hablar de la misión al dueño de la fábrica, descubrimos que ha robado las manos de Oscar para tocar la ópera de su diva, Helena Romanski, y sólo nos las devolverá si traemos a la cantante hasta aquí. Kate tiene que registrar la nueva sala que ha bajado del cielo, para descubrir los diarios de Helena. Así sabrá que es amiga de Franck, el nuevo novio de su madre. Por tanto, llamamos por teléfono a la madre

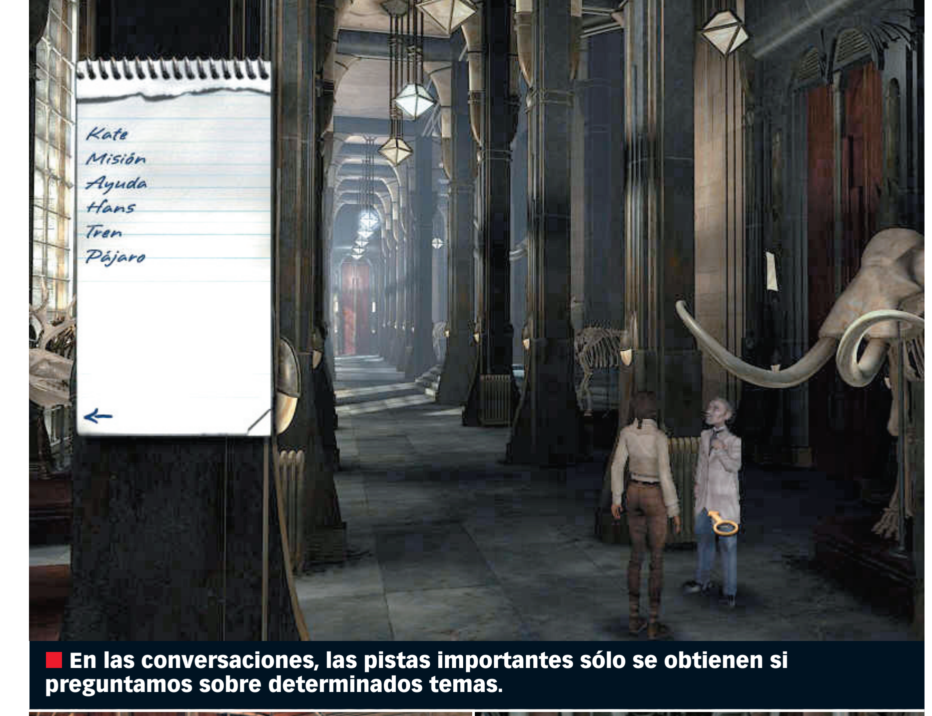
La aduana y la copa





PARA SUPERAR LA MURALLA, hay que obtener un permiso. Detrás de la taquilla está la puerta de acceso a la torre, donde el capitán Malatesta observa al enemigo. Miramos por el telescopio y lo enfocamos con el botón para descubrir que sólo es una rama. Kate deberá convencer al militar para que le dé la autorización, invitándolo a vino en las copas de la mesa. No quiere colaborar, así que habrá que utilizar un método más convincente. Los "efectos secundarios" de la planta Yangala-cola, tal como explica el libro de la biblioteca, pueden ser la solución a nuestro problema.

EL VINO ADULTERADO se prepara con los polvos de Yangala-cola, que se encuentra en el interior de una botella, en el laboratorio –hasta este momento, no la podemos coger–. Volvemos a la torre aduanera e introducimos un poco más de vino, y los polvos, en la copa de la mesa. Los encantos de Kate bastarán para que Malatesta acepte la invitación. Enseguida nos entregará la autorización, que servirá para que Oscar ponga en marcha el tren.



■ En las conversaciones, las pistas importantes sólo se obtienen si preguntamos sobre determinados temas.



■ Oscar es el autómata, maquinista del tren, que acompañará a Kate en su increíble aventura.



■ Cualquier objeto, por trivial que parezca, puede ser clave para resolver algún acertijo.

de Kate –flecha abajo en el móvil para acceder a la agenda– y ésta nos dice que Helena está en Aralbad. Al contárselo al dueño de la fundición, nos recomienda hablar con la base espacial.



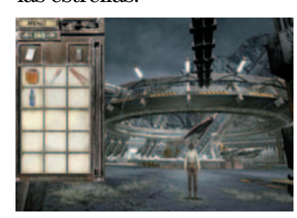
EL COSMONAUTA BORRACHO

▶ KATE TENDRÁ QUE TOMAR el monorraíl para llegar a la base militar. En el interior de la cápsula espacial está el único cosmonauta que queda. Tomamos la botella de vodka para que se caiga por la barandilla, y así exploramos su mesa: nos interesa la carta de cancelación y la llave grúa. Hay que despertar al borracho, llevándolo hasta la ducha. Kate tendrá que accionar la rueda junto al cosmonauta, y subir a la consola de la grúa, frente a la cápsula. Introducimos la llave, y pulsamos las palancas de las flechas izquierda y arriba, junto al botón de ducha, para despertar al cosmonauta. En la consola de la sala de control de la base cogemos la llave Volralberg, quitamos la tapa metálica para unir los dos cables, introducimos la llave, y pulsamos la palanca ON, hasta que la pantalla se ponga verde. Ahora podemos coger el analizador de sangre a la derecha de la palanca. El dirigible está cerrado, así que la abogada hablará con el cosmonauta sobre el tema y los pájaros para obtener la llave. En el interior del dirigible, la palanca no funciona. Hablamos de nuevo con el exborracho, y nos pide que le ayudemos a usar la nave espacial. Para ello tomamos una muestra de su sangre con el analizador, y la colocamos en el receptáculo de la consola de control. Pulsamos el botón de más a la izquierda, y luego el de la jeringuilla, pero la sangre tiene demasiado alcohol. No hay problema: Kate pone el dedo en el analizador, y usa la suya. Después pulsará otra vez el botón de jeringuilla, el de flechas giratorias, y el triángulo, para que el cosmonauta viaje a las estrellas.

Quiz 4

¿Qué profesiones realiza el autómata Oscar?

A. Maquinista, cobrador y revisor
B. Maquinista, cobrador y secretario
C. Vive de las exclusivas



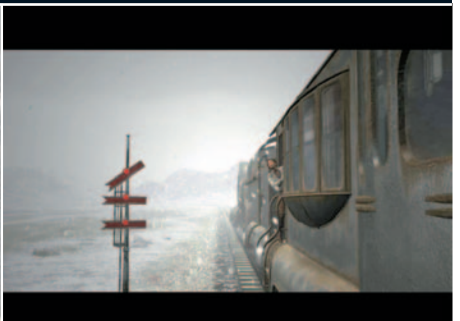
▶ EL COSMONAUTA, por suerte, antes de despegar hacia las estrellas tirará al suelo una manivela.
Kate deberá usar la manivela en cuestión en la sirena del otro extremo de la base, detrás del gran cohete espa-



Numerosos folletos, libros, papeles, y otros documentos contienen información vital para acabar el juego.



Hay que registrar todos los lugares del escenario para hallar ítems, en especial cajones y armarios.

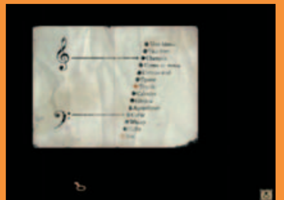


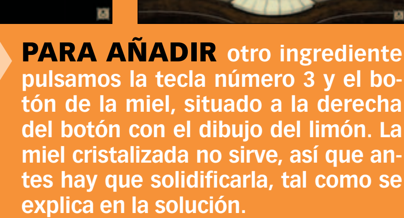
En lugar de regresar a Nueva York, Kate decide partir en busca de los mamuts domesticados.

EL USO DE OBJETOS, Y LAS CHARLAS CON ENIGMÁTICOS PERSONAJES, SON LAS ACCIONES CLAVES PARA RESOLVER EL MISTERIO DE QUE SE ESCONDE EN LA MISTERIOSA SYBERIA

El mezclador de bebidas







EL PERGAMINO indica las notas del teclado que seleccionan ingredientes. Para preparar el cóctel de George, hay que colocar el limón en el exprimidor, y el vodka y la miel en los huecos de la derecha. Ya sólo queda seguir al pie de la letra la receta.

EL MEZCLADOR: para activarlo hay que pulsar el botón I/O que se encuentra justo a la izquierda. Entonces, de izquierda a derecha, pulsamos la tecla número 2 en el teclado y a continuación empezamos a mover la palanca que tiene los signos musicales hacia la derecha. Veremos cómo la máquina empieza a funcionar.

PARA AÑADIR otro ingrediente pulsamos la tecla número 3 y el botón de la miel, situado a la derecha del botón con el dibujo del limón. La miel cristalizada no sirve, así que antes hay que solidificarla, tal como se explica en la solución.

LOS CONDIMENTOS FINALES son el limón y el hielo. Por tanto, sólo hay que pulsar los botones que tienen este dibujo, en ese orden. El último paso es mezclar la bebida, para lo cual usamos el botón situado más a la derecha. Si Helena se la toma y comienza a cantar, significará que hemos mezclado el cóctel con éxito.

Los contactos del móvil

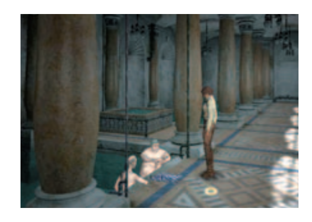




KATE RECIBE LLAMADAS TELEFÓNICAS en muchos momentos durante el juego. Su madre, su novio Dan, su celosa amiga Olivia, y el jefe del bufete de abogados, la incordiarán durante toda la aventura. Estas llamadas entretejen una historia paralela que sólo tiene incidencia en el argumento en el caso de su madre, pues necesitará a uno de sus "novios" para resolver un acertijo. Por eso conviene escuchar con atención todas las conversaciones, y tener en mente la historia que se va desarrollando.

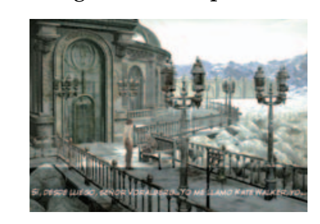
EL USO DEL MÓVIL es opcional, salvo casos excepcionales que se explican en la solución. Al pulsar la flecha de abajo en el aparato se mostrará la agenda con las personas que nos han llamado. Kate puede hablar con ellas para ver cómo se encuentran. También será necesario llamar un par de veces por teléfono para resolver algunos atascos. En ese caso, basta con marcar el número y pulsar el botón "Send", para contactar con la persona elegida.

cial. De esta manera logrará espantar a los pájaros y podrá usar el dirigible sin mayores problemas.



EL BALNEARIO ARALBAD

▶ **EL HOTEL DE REPOSO** de Helena Romanski está casi abandonado, las playas convertidas en un deprimente cementerio de barcos y aviones. La entrada al balneario sólo está permitida a los clientes, así que la joven abogada tendrá que engañar al conserje para poder entrar. Sólo esta interesado en el partido de fútbol; necesitaremos provocar un estropicio en las instalaciones para llamar su atención. La fuente del exterior puede ser una buena excusa: prueba a adulterar el agua con el detergente del armario trastero. No hay que olvidarse de abrir las cortinas y llamar al timbre del mostrador, para que el conserje vea el "espectáculo". Mientras limpia el estropicio, examinamos el libro de huéspedes, descubrimos el número de Helena –1270- y cogemos el folleto de hoteles. Pulsamos el botón rojo del lateral del mostrador, que nos permite el acceso al balneario. Una gran piscina cubierta preside el recinto interior. En el otro extremo de la misma, recogemos una copa.



▶ **A SU IZQUIERDA** se erige el comedor, vacío debido a la hora intempestiva. Junto a la puerta que comunica con el patio exterior, hay una pantalla con un teclado. Al introducir el número 1270, se abrirá una puerta ▶▶

Quiz 5

¿Qué pasa si te detectan en la fase 3?

A. La zona secreta desaparecerá.

B. La misión concluirá en fracaso.

C. Aparecerá un robot gigante.

PARA SOLIDIFICAR LA MIEL TENDREMOS QUE CALENTARLA EN LA BAÑERA DE BURBUJAS JUNTO A LA GRAN PISCINA, ABRIENDO CONVENIENTEMENTE LA LLAVE DEL VAPOR


Algunos armarios y cajones disponen de doble fondo, en donde se esconden objetos importantes. Lo difícil es descubrir cómo abrirlos, claro...


Los autómatas de la fábrica Voralberg están repartidos por todo el pueblo de Valedilene.


Las llaves sirven para poner en marcha a los robots y se esconden en los lugares más inesperados.

junto a la piscina, donde reposa una tarjeta con el número 0968.



LO INTRODUCIMOS en el teclado, y así accedemos al mirador. Antes de salir, obliga a Kate a ponerse la máscara de gas, para no morir asfixiada por la sal en suspensión. En la playa, Kate hallará a la diva Helena Romanski , pero le duele la cabeza y reclama a su criado. Para llamarlo –es el robot con forma de silla de ruedas que hay en el comedor– cogemos la campana del mirador y la colocamos en la cadena cerca de la entrada del hotel. Tiramos de ella, entramos, nos quitamos la máscara, y le decimos al autómata que puede usarla para acudir a la llamada de su ama. Ya en el bar del balneario, Helena acepta acompañarnos a la fundición, pero antes desea recuperar su voz con el cóctel de George. Kate puede llamar al teléfono del folleto que le "confiscó" al conserje, para apuntar los ingredientes. En la barra del bar, bajo el mostrador, hallamos limón y miel cristalizada. Para solidificarla, la calentaremos en la bañera de burbujas junto a la gran piscina, abriendo la llave del vapor. Ahora usaremos el mezclador del bar para obtener el cóctel.

Consejos generales

LA EXPLORACIÓN DE LOS ESCENARIOS se convierte en una tarea primordial para evitar tediosos paseos. El cambio de pantalla es lento, especialmente si Kate tiene que subir escaleras o abrir puertas, por eso conviene reducir los desplazamientos al máximo. Explorar los rincones de todas las pantallas, en buscan de cambios de cámara que muestran nuevas zonas de una misma estancia. Muchas puertas se abren al resolver puzzles y hablar con los personajes. Planificar la estrategia para hacer varias cosas en un mismo sitio, y evitar aburridas idas y venidas.

LAS CONVERSACIONES son esenciales para resolver muchos puzzles, obtener objetos y abrir nuevos escenarios. Al charlar sobre ciertos temas, se añaden nuevas "preguntas" a la libreta de Kate. Es una buena idea volver a charlar con todos los personajes secundarios cada vez que se tratan nuevos temas, pues pueden surgir nuevas opciones de conversación. Hablar siempre con los secundarios cada vez que se resuelve un acertijo.

ALGUNOS ATASCOS se superan visitando nuevos escenarios. Es decir, si Kate entra en cierta estancia, o se cruza con cierto personaje que ya conocía –por ejemplo, Oscar el maquinista– se producen acontecimientos automáticos, como conversaciones reveladoras, llamadas al móvil, entrega de objetos, y cosas de ese estilo, ya sabéis. Si estáis atascados y no encontráis la manera de salir del atasco, dad una vuelta por todos los lugares abiertos, para hallar estos activadores.

NOTA
LA SOLUCIÓN A ESTE ACERTIJO SE MUESTRA EN EL RECUADRO "EL MEZCLADOR DE BEBIDAS".

La poción rejuvenece la voz de Helena, pero ella no está convencida. ¿Qué tópico certifica la voz exultante de una cantante de ópera? En efecto, una copa rota por una nota aguda: Kate tendrá que colocar la copa en el borde del mostrador, y convencer a Helena para que cante. Así aceptará viajar en el dirigible. De vuelta a Komkolzgrad, Helena completa la interpretación de su vida, pero el loco director de la fundición la quiere sólo para él, así que convierte el escenario en una jaula. Kate podrá liberarla y recuperar las manos de Oscar utilizando ciertas herramientas. Podremos escapar a través de la mina, usando el ascensor. Por desgracia, el elevador del otro lado tiene una bomba, pero una rápida carrera le basta para esquivarla, y aprovechar el boquete para escapar del recinto.



AÚN TIENE QUE DESBLOQUEAR el paso vigilado por el gigante autómata. Debemos coger dinamita de una caja junto a la vía, hablar con Oscar, para informarle de los acontecimientos, y entrar en el vagón. Cuando el robot se acerque, colocar la dinamita en su pierna. El tren partirá hacia Aralbad. En la estación, movemos la rueda y la palanca para dar cuerda al mecanismo de propulsión, y hablamos con Oscar. El conserje nos dirá que tenemos un paquete en recepción. En su interior hay un mamut autómata. Hablamos con Helena en el bar, y nos revelará que Hans espera en el mirador de la playa. Hans acepta firmar el contrato de venta y partir en el tren hacia Syberia. Kate ha cumplido su misión, pero en lugar de volver a Nueva York, decide marcharse a la aventura con Hans y Oscar. Como dice el tópico... ¡Nos vemos en «Syberia 2»!

J.A.P.

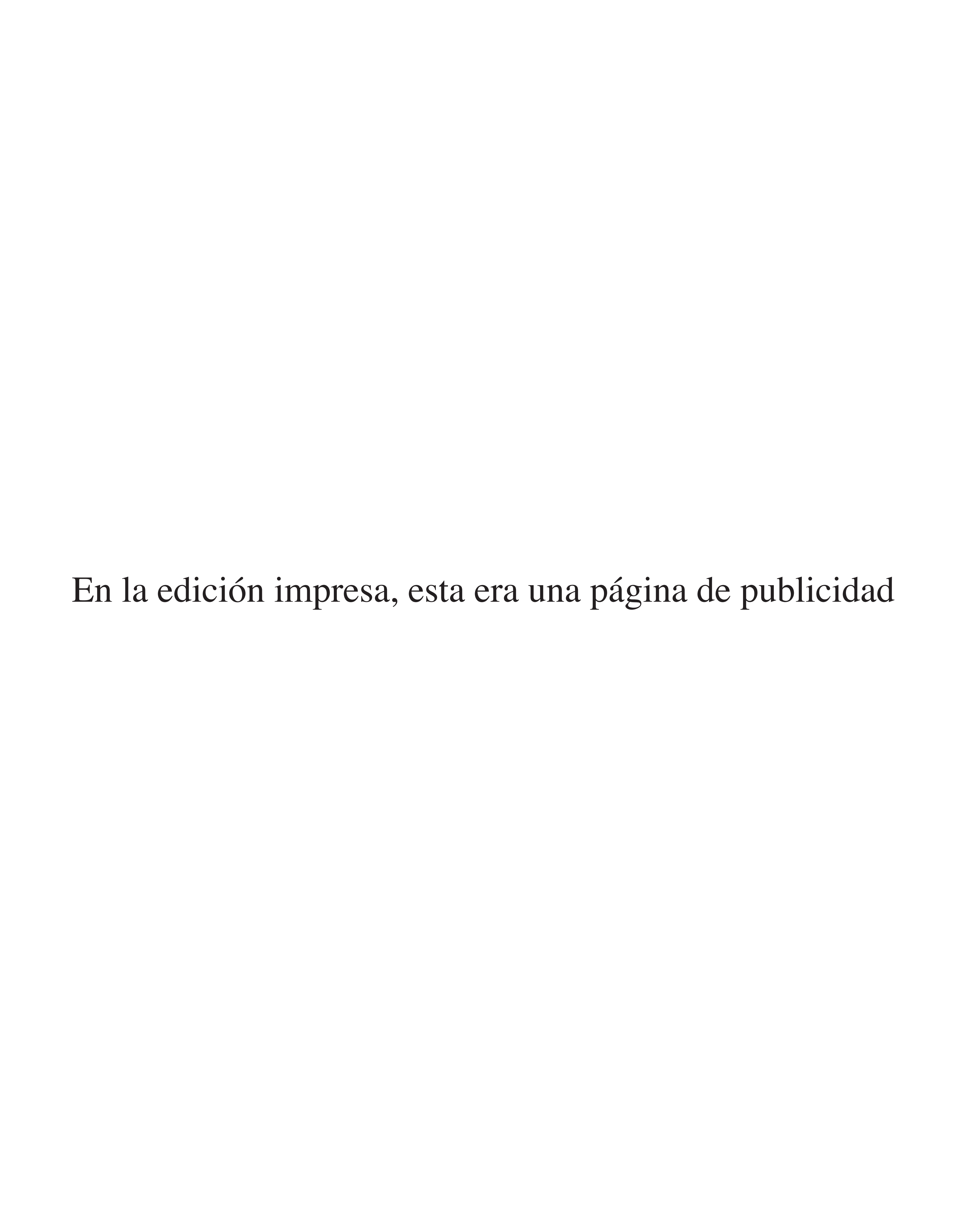
Quiz 6

¿Por qué es encerrada Helena Romanski en la jaula?

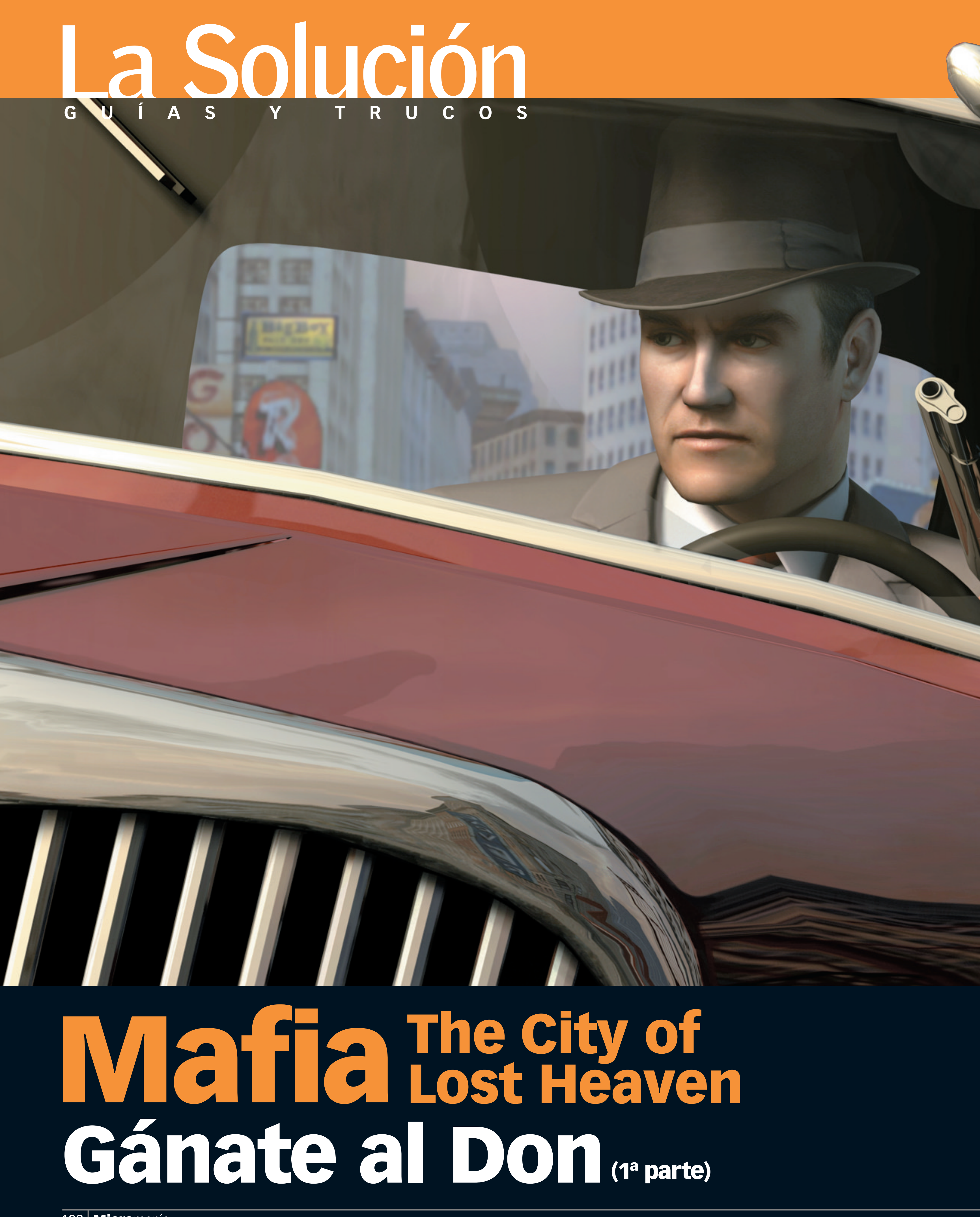
A. Para que no se marche
B. Para que se muera de hambre
C. Para fastidiar a Kate

Soluciones Quiz

1.A. Se cayó desde una roca **2.C.** Hay que darle cuerda **3.B.** Cuatro **4.A.** Maquinista, cobrador y revisor **5.A.** Para que no se marche **6.B.** Para encontrar mamuts vivos



En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Mafia The City of Lost Heaven
Gánate al Don (1ª parte)





Ganarse la confianza y el respeto del Don es algo que muy pocos consiguen, y menos un taxista americano de clase media.
Pero no te preocupes, porque si quieres estar a la altura de la familia, solo tienes que seguir los consejos de este, tu viejo padrino…

Sabemos que «Mafia» es un juego complejo y vasto como ninguno. Por eso, después de haber agotado todas sus posibilidades, hemos decidido dividir la guía en dos partes para no obviar detalles importantes. En esta primera entrega os ofrecemos las diez primeras misiones con todos sus entresijos. Tanto si seguís los pasos escritos al pie de la letra como si los utilizáis como consulta, os aseguramos que descubriréis aspectos en los que quizás no hayáis reparado. ¿Estáis preparados para el viaje?



CAPÍTULO 1 UNA OFERTA QUE NO PUEDES RECHAZAR

▶PARA CUANDO HAYAS oído los primeros disparos, unos matones en apuros ya estarán subiendo a tu taxi, obligándote a salvarles el pellejo a punta de pistola… Arranca el motor y sal a toda velocidad. Para dar esquinazo a tus perseguidores, cambia constantemente de dirección con giros bruscos y repentinos. El tráfico es poco intenso a esas horas de la noche, y la policía no hará acto de presencia, así que aprovecha para saltarte semáforos. Los otros tipejos intentarán rozarte lateralmente para hacer que te estrelles contra alguna farola o vehículo cercano, golpeándote siempre desde el lado izquierdo. Intenta hacer tú lo mismo con ellos. Si te las apañas para que sufran un accidente, tendrás un margen de tiempo amplio para escapar. Vigila el radar para localizar su posición y mantenles fuera de tu alcance visual el tiempo suficiente para deshacerte de ellos. Si se paran ambos coches ventanilla con ventanilla, pueden suceder dos cosas… O mueren ellos, o mueren tus clientes. No lo sabrás hasta que suceda, pero puede ser una forma rápida de terminar tu tarea sin muchas más complicaciones.



CAPÍTULO 2 EL CORREDOR

▶LA PRIMERA PARTE de esta misión es sólo una excusa para que aprendas a desenvolverte por las calles de la ciudad, respetando las normas de circulación en condiciones de tráfico intenso. La catedral, el hospital, el teatro principal, un bar de Hoboken y Little Italy serán tus destinos principales. Tienes tiempo más que de sobra para cumplir las carreras, así que evita saltarte semáforos en rojo, exceder los límites de velocidad, atropellar viandantes o provocar accidentes graves, so pena de perder a tu cliente o ser interceptado por la policía.

Quiz 1

¿Cómo se llama el dueño del autoservicio?

A. Luca.
B. Salieri.
C. Paulie.



▶TE ACONSEJAMOS que utilices la tecla F5 para limitar intencionadamente la velocidad a 60 km/h. No sientas asfixia por alcanzar los puntos de llegada en un tiempo record, ya que no serás recompensado. Simplemente utiliza el mapa para desplazarte por las vías principales y memoriza las entradas a los puentes para evitar rodeos. Cada vez que baje un cliente, el juego se guardará automáticamente, así que esta primera parte no representa excesiva dificultad. Tras un agotador trabajo de taxista, serás localizado por los matones a los que la noche anterior diste esquinazo, armados con un ba- ▶▶

te de béisbol y una pistola. No intentes hacerles frente, ya que es imposible vencer. Sal corriendo en línea recta y sigue las flechas verdes que te indican el camino hacia el bar de Salieri. Camina de lado, moviéndote constantemente y cubriéndote tras las esquinas, coches y contenedores para esquivar las balas. Y sobretodo no dejes de correr en ningún momento.

Quiz 2

¿Qué hay que hacer con los pandilleros?

A. Asesinarlos a todos.
B. Darles una buena paliza.
C. Encerrarlos en el garaje.



CAPÍTULO 3 FIESTA MOLOTOV

▶ESTA ES TU PRIMERA PRUEBA de obediencia y servicio a la familia. Toma un vehículo y conduce hasta el garaje de Morello (no hay límite de tiempo). Aparca unos metros más allá de la puerta y baja del coche. Entrando por el callejón de detrás evitarás que el vigilante alerte a sus compinches al verte. Golpéale por la espalda con el bate y caerá inconsciente al suelo (aprovecha para quedarte con su pistola). Ha llegado el momento de divertirse… Con la ayuda del bate, destroza completamente uno de los coches, y lanza cócteles molotov sobre los restantes. Puedes destrozarlos a golpe de madera, pero es más rápido así (asegúrate de no permanecer junto a los vehículos cuando estallen los depósitos de gasolina; no es nada seguro y el daño puede ser irreparable). Por último, regresa al bar de Salieri. Nota: Si lo deseas, puedes entretenerte en robar algunos vehículos para "romper mano".



La vista de cabina no es la más útil ni la más usada, pero puede servirnos para realizar maniobras complejas, evitando roces innecesarios.



Un ataque por la espalda es de lo más vil, pero te ahorrará muchos disgustos y heridas.



Aprender a robar todo tipo de coches es muy importante para salir de situaciones adversas.

El arte de robar





CAMBIAR de vehículo constantemente no es realmente necesario para progresar, pero si accidentas tu coche a menudo o te gustan los últimos modelos, no tendrás más remedio que buscarte la vida para robar uno sin que se note demasiado.
Los más atractivos para sustraer son aquellos aparcados sin conductor, siempre que conozcas la forma de forzar la cerradura y no haya moros en la costa. Por otro lado, existe la posibilidad de secuestrar un coche en marcha cuando este circula a velocidad reducida. Pero, eso sí, que no te vea la poli.

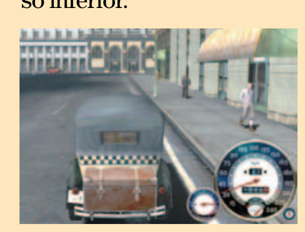
EXPULSAR al conductor del vehículo a veces no es tarea fácil. La mayoría de usuarios se limitan a exclamar indignados, pero hay algunos que pueden darnos una paliza en el momento menos esperado. Para evitarlo golpea al conductor tras sacarlo. Así le dejarás aturdido el tiempo suficiente como para entrar, arrancar y huir. Si no sales inmediatamente, a veces son ellos los que te expulsan a patadas.

EL OBJETIVO DE LA REPRESALIA A LOS PANDILLEROS ES REPARTIR JARABE DE PALO SIN CAUSAR BAJAS, POR LO QUE QUEDA DESCARTADO EL USO DE ARMAS DE FUEGO



CAPÍTULO 4 LA RUTINA DIARIA

▶AL PARECER HAY UNOS CLIENTES que no pagan a tiempo sus deudas, y eso es un insulto para la familia. Dirígete al garaje de atrás y habla con el mecánico. Él siempre estará dispuesto a enseñarte como robar un "dos ruedas". Luego ve a la armería a por un buen revólver y sube al coche. Paulie y Sam montarán contigo. Llévales al banco y al restaurante. Mientras tú esperas en el coche ellos se encargarán de "recaudar" los fondos al estilo italiano. Para llegar hasta el tercer moroso conduce en dirección al aeropuerto, tomando la carretera general (no olvides limitar tu velocidad para evitar las multas). Por desgracia, en el motel de carretera Paulie saldrá malherido y Sam será capturado. Hora de actuar. Desenfunda tu pistola y mata al perro rabioso que hay en la parte de atrás de la gasolinera. La puerta estará cerrada, pero podrás trepar por la pila de cajas hasta alcanzar el balcón. Una vez dentro del motel, abre la puerta del retrete, cárgate al matón que hay dentro y recoge su pistola. En la habitación de al lado encontrarás una valiosísima ametralladora Thomson. Ten cuidado, porque los otros gangsters no tardarán en aparecer por las escaleras. Ametrállalos a bocajarro y evita que te hieran de gravedad, o de lo contrario te las verás canutas en el piso inferior.

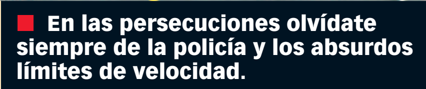


▶NADIE MÁS SUBIRÁ a buscarte, así que tómate un descanso para recoger el botiquín médico que hay en una de las habitaciones y organizar las armas de tu inventario (deshecha las que tengan poca munición). Una vez abajo, sitúate junto a la puerta que da al bar y otea su interior con la cámara. Verás que hay tres tipos duros apostados tras el billar, la mesa y la barra, respecti-



Valora el peligro y no enseñes tus cartas antes de empezar la partida. Sabrás cuándo desenfundar llegado el momento preciso.





En las persecuciones olvídate siempre de la policía y los absurdos límites de velocidad.



El mapa es tu Biblia para moverte por Lost Heaven. Usa el tabulador más que el acelerador.

¡Maldita poli!

TRANSGREDIR la ley es lo que tiene... La poli acaba pillándote. En el universo de «Mafia» hay diversos niveles de gravedad en función de los actos cometidos. Si se trata de una falta leve (atropello sin víctimas, accidente provocado, exceso de velocidad o conducción temeraria) tan solo seremos sancionados.

DESOBEDECER una sanción leve se convertirá en una detención al cabo de unos segundos. Si ante la detención, disparamos o agredimos de alguna forma a los agentes del orden, esa detención se convertirá en "tirar a matar". Y si además conseguimos mantener en vilo esta situación, se dará aviso a todas las unidades.

LO MALO es que escapar de esas situaciones no es nada sencillo. Para darle esquinazo a un poli no solo tenemos que ser hábiles, sino disponer de un vehículo veloz y conocer bien las calles y el tráfico. Además, aún en el caso de salir airosos, podemos encontrarnos con otro coche patrulla a la vuelta de cualquier esquina.

vamente. Acaba con ellos uno a uno, prestando especial atención al que va armado con una Thomson. Inmediatamente después un mugriento tipejo saldrá de la nada dispuesto a pegarte una paliza. Aún no bajes la guardia, porque en cuanto rescates a Sam otro empleado de la gasolinera intentará matarte. Si todo ha ido bien, el moroso huirá con el dinero en su descapotable amarillo. Corre como una gacela hacia tu vehículo y ve tras él. No dejes que te lleve la delantera, o de lo contrario la persecución se hará interminable. Intenta interceptarle dentro del túnel, adelantándole por la izquierda y golpeándole de lado para hacer que vuelque o se detenga. También puedes intentar dispararle desde la ventanilla, aunque de ese modo arriesgarás el control del volante. Después del incidente en el motel apenas te quedará vida, así que procura no chocar de frente con ningún vehículo. Si a pesar de estos consejos no puedes alcanzarle, siempre puedes recurrir a un pequeño "truco" que funciona muy bien. Antes de entrar en la casa, dispara a las cuatro ruedas del descapotable. Cazarle será pan comido. ¿Se te hubiese ocurrido?



CAPÍTULO 5 JUEGO LIMPIO

▶EL DON Y SUS AMIGOTES han apostado muchos dólares a piloto ganador, pero en el último momento ha aparecido un nuevo favorito. Tu misión será sabotear el coche de uno de los contrincantes sin que nadie se dé cuenta. Habla con Ralphy el mecánico y te dará instrucciones precisas. Deberás dirigirte contrarreloj en plena noche hasta el circuito Lost Heaven (en las afueras de la ciudad). En este caso pues convendrá desactivar el límite de velocidad para ir más rápido, vigilando constantemente el radar para evitar la presencia de coches patrulla. En cuanto llegues al túnel de entrada al circuito, el mecánico subirá la barrera y te guiará hasta boxes. Allí tomarás el coche de carreras con la intención de llevarlo al mecánico que lo saboteará. Cuando manejes el bólido en carretera, intenta mantener el velocímetro a las 12 en punto para ganar tiempo, y en núcleo urbano modera la velocidad con F5 para evitar choques innecesarios. Ten en cuenta que si el prototipo sufre daños de consideración, el plan se irá al traste, así que no dejes que tu pie se pegue al acelerador. Una vez saboteado el "cacharro", llévalo de vuelta a boxes, repitiendo a la inversa el camino de ida. En cuanto regreses al bar de Salieri, una inoportuna llamada te pondrá de nuevo en aprietos. Nada más ni nada menos que tendrás que sustituir a un piloto en las carreras de fórmula, sin duda alguna una de las partes más duras y largas de todo tu periplo. [ver detalles de la carrera en cuadro adjunto]. Una vez de vuelta, podrás pasarte por el autoservicio para que Luca te enseñe cómo puedes robar un flamante descapotable.
Una última advertencia... vigila que no haya policías rondando cuando fuerces la cerradura del coche.

Quiz 3

¿Qué sucede si pierdes a Sarah?

A. La misión fracasará.
B. Se enfadará contigo.
C. Volverá a su casa.



CAPÍTULO 6 SARAH

▶LA NOCHE ANTERIOR unos matones estuvieron molestando a Sarah por los alrededores del bar de Salieri, y Luigi quiere que la acompañes hasta casa cuando la joven termine su jornada. Dicho y hecho; en cuanto te adentres en el callejón oscuro, un grupo de camorristas pondrán en duda tus aptitudes como boxeador. No llevas la pistola encima, así que sé diligente e intenta desviar la atención de los pandilleros hacia ti, a la vez que vigilas el nivel de salud de Sarah (no te alejes mucho de ella o tu misión como guardaespaldas fracasará).



▶PARA EVITAR la lluvia de puñetazos y golpes de bate, intenta mantener las distancias. Acércarte a ellos sólo en el momento de estirar el brazo para sacudirles y propina golpes rápidos.
Ten en cuenta que si te rodean por completo ni siquiera podrás defenderte, pero si consigues derribar en primer lugar al bateador y recoger su madera algunos de ellos acabarán huyendo como gallinas. En caso contrario, intenta hacerte con un puño americano para reforzar tus derechazos. O incluso con una navaja, muy efectiva contra los agresores. Golpea fuerte sólo cuando la lucha sea igualada. Si consigues reducirlos te habrás ganado unas cuantas magulladuras, pero también la confianza de una nueva amiga... ▶▶



CAPÍTULO 7 MEJOR ACOSTUMBRARSE

▶TRAS EL ALTERCADO de la noche anterior, Don Salieri ha tomado una decisión salomónica: limpiar de chusma la Pequeña Italia de una vez por todas. Haz pues una breve visita a Vincenzo para proveerte de arsenal, ya que Paulie y tú os encargaréis de la engorrosa tarea de sugestión colectiva. En esta misión tendréis que desplazaros en coche hasta Little China para obtener información adicional sobre la pandilla basura. Él gran Biff no dudará en "soplaros" la localización exacta del resto de alborotadores (no tengas prisa en llegar, no hay límite de tiempo). Una vez en el lugar indicado, baja del coche y abre el portón de un puntapié. El objetivo es claro y conciso: repartir jarabe de palo sin causar bajas, por lo que (al principio) queda TOTALMENTE descartado el uso de armas de fuego. Paulie se lanzará como un toro embravecido sobre los dos primeros incautos, así que aprovecha que están distraídos para noquearlos con el bate por la espalda. A continuación os toparéis con otros dos tipos sacudiéndole a un pobre desgraciado, pero los agresores se darán cuenta del peligro y vendrán hacia vosotros con refuerzos. Es evidente que la prudencia no es la mayor virtud de Paulie… Intenta vigilar su estado de salud y quítale los moscones de encima si le sobrepasan en número.



▶AUNQUE PAREZCA que ya no queda nadie, aún hay trabajo por hacer (será mejor que hayas llegado hasta aquí gozando de buena salud). Sube por las escaleras de incendios y salta al otro lado de la tapia. Allí encontrarás a un tipo que, ¡oh! sorpresa, desenfundará su revólver y os disparará sin contemplaciones. Tras oír el primer disparo, saca tu Colt 1911 y acribilla a ese bastardo. Sus compinches no tardarán en salir (uno desde la tapia del fondo, otro al girar la esquina y algunos más en el callejón angosto del final). Si no quieres que los dos últimos malhechores escapen sobre ruedas, arranca tu vehículo y espera a que suba Paulie para salir a todo gas tras ellos. Si les pierdes de vista, la brújula en pantalla te servirá para localizar su posición y el cronómetro te indicará la distancia que os separa. Cuando consigas alcanzarles, sitúate a su izquierda para que Paulie pueda dispararles desde la ventana (si te ves obligado a cargar la partida repetidas veces, recuerda que el camino de huida siempre es el mismo e invariable). En esta última parte desoye cualquier advertencia policial.



Si tu vehículo vuelca, no podrás salir escapar de él cuando te persiga la policía, y acabarás irremisiblemente entre rejas.



No conviene que arriesgues ciertas misiones sembrando el pánico entre los peatones.



Cuidado con los cruces de vías. Algunos accidentes pueden echarlo todo a perder.

Cada arma es un mundo

MANEJAR algunas armas de los años 30 es todo un arte, y conocer su comportamiento resulta imprescindible para un capo de la mafia como tú. La famosa ametralladora Thomson, por ejemplo, es un auténtico bulldozer para acabar con grupos de hombres apiñados, pero resulta inútil desde grandes distancias y tiene mucho retroceso. La pistola Colt 1911 es estable y efectiva, y además permite hasta siete balas por cargador. Las Magnum son menos estables y desviarán tu punto de mira hasta el infinito, pero seguro que destrozan tu objetivo.

RECUERDA que los momentos de recarga pueden dejarte en una situación embarazosa respecto al enemigo. Para reponer munición, aprovecha los tiempos muertos entre fases o cuando intuyas que se avecina una tormenta. Esto es especialmente crítico con el rifle Sprinfield, ya que Tommy tendrá que cargar una bala cada vez que efectúe un disparo. Recuerda también que tu capacidad de carga es limitada, así que a la hora de escoger armas quédate con las más útiles y lanza el resto.

CAPÍTULO 8 LA PROSTITUTA

▶LA COSA SE COMPLICA. Una de las chicas de Salieri se ha ido de la lengua, y después del fiasco con las bandas alborotadoras el propietario del burdel Corleone se ha pasado a las filas de Morello. Como siempre, toda la mugre cae sobre ti. Tu misión consistirá en cerrar la boca de la prostituta a base de plomo y, de paso, acabar con el propietario del club. Al entrar en el edificio asegúrate de no enseñar tu arma si quieres empezar con buen pie. En una de las suites del segundo piso encontrarás a la traidora. Tras el encuentro, baja de nuevo a recepción y dirígete al restaurante. El tipo vestido de negro sentado en la mesa va armado y es peligroso. Encárate a él y dispárale antes de que pueda desenfundar. No te preocupes por las parejas que hay en las otras mesas ni por el camarero ya que son totalmente inofensivos. Si has cerrado las puertas antes del altercado ganarás algo de tiempo. Dispara a los guardaespaldas que vienen a por ti a través de las ventanas, y presta especial atención al que va armado con una potentísima escopeta de doble cañón recortado (un consejo: róbasela tras liquidarle).

Quiz 4

¿Cómo se consigue entrar al motel?

A. Forzando la puerta con un alambre.
B. Trepando por una pila de cajas.
C. No se puede entrar.



▶ES MEJOR QUE DISPARES a los marineros que rondan el burdel, ya que pueden dártela con queso si recogen un

■ Observando el comportamiento de los personajes de algunos lugares podrás intuir su potencial hostilidad en situaciones extremas.



■ Cuando no tengas prisa, es mejor que pagues tus multas como un buen ciudadano.



■ Si rebuscas entre las paredes de algunos lugares encontrarás valiosos botiquines médicos.

Persecuciones y plomo





MACHACAR a los tripulantes de un vehículo desde otro coche no sólo es cuestión de suerte, te lo garantizamos. En primer lugar, debes conseguir situarte siempre que puedas a la izquierda de tu objetivo, en paralelo a su trayectoria y a su misma velocidad, incluso aunque tengas que circular un tiempo en sentido contrario. Si te mantienes a su lado el tiempo suficiente, tus acompañantes acabarán dejándole como un colador (pero ten en cuenta que también vosotros seréis respondidos con la misma medicina).

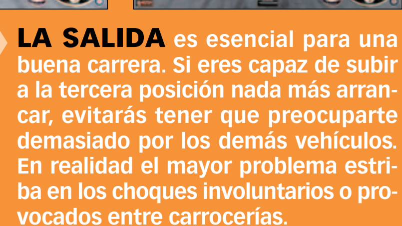
REVIENTA las ruedas del contrario en plena marcha y habrás conseguido la mitad de tus objetivos. Con uno o varios neumáticos desinflados acabará dando bandazos o estrellándose, pero en la mayoría de los casos eso te permitirá alcanzarle incluso con un cochecito de bebé. Nadie te dice nada durante las misiones, pero si el enemigo se detiene o queda accidentado, puedes bajar con tus hombres para ametrallarlo a voluntad. Además, existe otra opción, mucho más complicada, y es intentar acertar al deposito de gasolina, con lo que el coche explotará como un globito repleto de dinamita.

SI SUBES AL PÚLPITO DE LA IGLESIA PODRÁS ACABAR FÁCILMENTE CON EL MASCADOR DE TABACO QUE TE ACOSA CON SU THOMSON DESDE EL PÚLPITO DEL CORO

La carrera del infierno







LA SUERTE es el único factor que no puedes dominar, y a la vez el único que puede concederte la victoria. Si corres cien veces en este circuito, el 75% de las veces finalizarás en una posición por debajo de lo exigido, ya que el recorrido es largo y da tiempo a que ocurran todo tipo de desastres.

PARA VENCER en las curvas tienes que aprender a soltar el acelerador, presionar ligeramente el freno y evitar realizar movimientos laterales bruscos. De lo contrario el bólido acabará dando bandazos o vueltas de campana y acabarás siempre en las últimas posiciones.

LA SALIDA es esencial para una buena carrera. Si eres capaz de subir a la tercera posición nada más arrancar, evitarás tener que preocuparte demasiado por los demás vehículos. En realidad el mayor problema estriba en los choques involuntarios o provocados entre carrocerías.

SI TE ALEJAS excesivamente de los pilotos de cabeza, no dudes en reiniciar la carrera para evitar perder el tiempo. Si por el contrario ves que te mueves entre las seis primeras posiciones, no pienses que está todo perdido. Muchos pilotos caerán a buen seguro antes que tú.

arma. Para acceder a la habitación del gerente (en el tercer piso), ve primero a recepción y toma la llave que hay colgada en la pared (también encontrarás un botiquín para curar tus heridas). Mantén alta la guardia porque al subir a buscarle puedes toparte con algún tipo duro. Tampoco te fíes del hombre agazapado del primer piso (en realidad está fingiendo). Dentro del despacho te encontrarás con otro matón, acaba rápidamente con él y con el director y coloca la dinamita en la mesa. Luego sal por piernas de ahí antes de que todo estalle. Si todo ha ido bien, habrás acabado en el tejado del edificio contiguo sano y salvo pero (gajes del oficio) toda la policía de la ciudad te estará buscando. Para escapar, camina por la cornisa adjunta y sube por las escaleras de incendios hasta alcanzar la azotea superior. No vuelvas sobre tus pasos o te las verás con más de cinco policías inquietos. Simplemente sigue recto, saltando de tejado en tejado y evitando al francotirador que te dispara desde lejos.



▶**PARA ACABAR CON ÉL,** tendrás que acercarte lo suficiente como para distinguir su silueta, cubriéndote tras un obstáculo y disparándole con la Mágnum cuando se dé la vuelta para otear. Acto seguido te toparás con cinco policías más (tres a tu altura y otros dos agazapados en el ático encima de tu cabeza). ▶▶

Quiz 5

¿Cuál es la forma más segura de dar con Frank?

A. Con la camioneta del operario.

B. Rodeando el edificio a pie.

C. Pidiendo un taxi.

EN EL AEROPUERTO UTILIZA LA CAMIONETA QUE CONDUCE EL OPERARIO DE PISTA PARA LLEGAR HASTA FRANK SIN EXPONERTE A UN TIROTEO DESCOMUNAL

Sigue recto hasta llegar a los andamios de madera. Gracias al improvisado puente has llegado hasta la catedral, lo cuál es todo un alivio. Bajando las escaleras encontrarás un botiquín médico. Úsalo y desciende hasta la iglesia, donde se está celebrando el funeral de… ¡el chico al que Paulie y tú matasteis! Obviamente el recinto está lleno de gangsters dispuestos a hacerte correr su misma suerte, así que cárgate al primero frente a la puerta y (sin asomarte todavía) fulmina rápidamente a los dos que hay junto a los bancos de madera.



A CONTINUACIÓN, sal corriendo hacia el púlpito y mata al tipo que te dispara desde él. Si subes las escaleras y permaneces en lugar elevado podrás acabar con todos los demás, incluido el peligroso mascador de tabaco que te acosa con su Thomson desde el altillo del coro.

Varios hombres más aparecerán por la entrada del recinto que acabas de profanar, así que no te impacientes y espera a que acudan a ti de uno en uno. Sus escopetas son muy peligrosas. Tras la charla final con el cura tendrás que escapar de la iglesia, y qué mejor forma de hacerlo que en un coche fúnebre. Eso sí, DECENAS de patrullas de policía intentarán darte caza, y aunque te las apañes para darles esquinazo, enseguida volverán a localizarte por la matrícula del coche (o por lo obvio de su aspecto). La mejor forma de despistarles será cambiar una o dos veces de coche sin que te vean (roba uno aparcado o asalta a un conductor). Si lo consigues, ni se te ocurra echarlo todo a perder por culpa de un exceso de velocidad. De todos modos, también puedes intentar llegar hasta el Bar de Salieri con toda la jefatura de policía a tus espaldas…



Los conductores normales respetan las normas, aunque a veces pueden llegar a atropellarte si irrumpes en la calzada súbitamente.



Luca Bertone siempre tendrá una recompensa para ti si le ayudas con sus problemas.



Las armas de Vincenzo a veces se quedan cortas. Recoge siempre todas las que encuentres.



CAPÍTULO 9 UNA EXCURSIÓN AL CAMPO

DIRÍGETE AL TALLER-ALMACÉN de la familia para encontrarte con Paulie. (Nota: para cumplir el objetivo secundario de final de fase será mejor que cojas el coche más rápido que tengas). Ambos tomaréis un camión y os dirigiréis a una granja de las afueras, donde supuestamente Sam os estará esperando con un cargamento de licores canadiense. Sin embargo Sam no aparecerá en el lugar acordado, así que tendrás que inspeccionar la granja para buscarle. No te molestes en rebuscar en los graneros, sigue todo recto hasta encontrar a uno de tus hombres inerte dentro de la camioneta (momento en el que te verás rodeado por tres secuaces de Morello). Acaba con ellos y husmea (ahora sí) en el interior de los graneros, eliminando toda amenaza hostil (hay un botiquín en el piso superior). Luego regresa hasta Paulie para comunicarle lo sucedido y se unirá a ti en la búsqueda de Sam. Cuidado, porque a medida que avancéis irán abriéndose puertas y apareciendo gangsters de la nada. La idea es acceder al almacén principal (rojo) con la ayuda de una palanca escondida en el piso superior de otro granero. Una vez dentro del citado almacén (gracias al ingenioso método de palanca y puntapié) os daréis de bruces con cuatro matones más. Si vas mal de salud será mejor que te dejes de heroicidades y permitas que Paulie se adelante. En el piso de arriba hallarás a Sam malherido y podrás recoger un reparador botiquín médico, pero aún no te relajes porque la pasma está al caer… En lugar de quedarte como un papagayo junto a Sam, baja antes de que lleguen los coches patrulla tiéndeles una emboscada. De lo contrario serán ellos quienes te encuentren a ti.

Quiz 6

¿Quién resulta herido en la operación de licores?

A. Sam y Paulie.
B. Nadie.
C. Sam.



PRONTO LLEGARÁ PAULIE en la camioneta, y tu permanecerás en la parte de atrás con una Thomson para mantener a raya a tus perseguidores. Intenta ser prudente con el gasto de munición y no permitas que os adelan-

¿Balas que desaparecen?

LA IMPRESIÓN de que las balas de tu arma se agotan enseguida es algo común, pero quizás eso sea debido a tu costumbre, de otros juegos, de recargar cada dos disparos sin pensar en el contenido restante del cargador.

SI DISPARAS cuatro tiros de un cargador con siete balas estarás desechando dos de ellas, ya que no tendría lógica que Tommy se pusiese a extraer los proyectiles, uno a uno, para pasarlos de un cargador a otro. Agota la munición.

SIN EMBARGO, cuando llevas un arma y recoges otra del mismo tipo con balas en su interior, estas sí se acumulan al grueso total de cargadores disponibles. Por eso es tan importante recoger munición y no limitarse a la que nos de Vincenzo.



Esta es una estampa que deberás evitar a toda costa. Si la policía pone precio a tu cabeza, hasta la misión más sencilla acabará siendo infernal.



A veces es preferible reiniciar la misión para poder llegar al final con un buen nivel de salud.



Cada vehículo tiene sus características. Recuerda que la velocidad no lo es todo.

A tiro limpio

PARA SOBREVIVIR a un tiroteo de los gordos tienes que seguir algunas reglas básicas. En primer lugar, recuerda que el tiempo no se va a ralentizar a tu alrededor si te abalanzas sobre tus enemigos a pecho descubierto. Muy al contrario; te freirán a disparos en menos de cinco segundos. Así pues, en una situación comprometida, detente uno segundos para analizar el lugar donde te hallas. Puedes aprovechar la disposición de calles o pasillos para tender una emboscada a tus enemigos.

CÚBRETE tras mostradores, cornisas, bidones, contenedores o cualquier cosa que pueda detener las balas antes de que rocen tu piel. Utilizar siempre el escenario en tu favor es una máxima que nunca debes olvidar. Cuando tus enemigos cesen el fuego o paren durante un instante para recargar su arma, sal fugazmente y dispara varios tiros calibrados (si son en la cabeza, mucho mejor). De todas formas, si te encuentras en un lugar abierto ten cuidado con las sorpresas por detrás. Lo más importante para salir airoso es acabar con los matones de uno en uno, priorizando siempre sobre aquellos que representen una amenaza mayor.

ten o acabaréis entre rejas. Si al volver a la tranquilidad de la ciudad aún te quedan fuerzas para algo más, dirígete al autoservicio de Luca Bertone y habla con él. Te encargará que avises a un amigo suyo de un registro policial. Arranca a toda pastilla y toma el camino más corto hasta Oakwood. Una vez en el punto de llegada, baja del coche y llama a la puerta. Tras este favor "extra", regresa al autoservicio y Luca te dirá cómo conseguir un flamante "Airstream Fordor" de última generación. Luego, como de costumbre, regresa al bar.



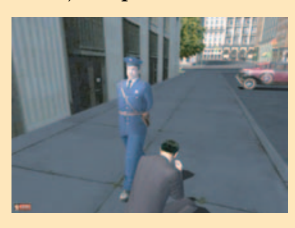
CAPÍTULO 10 OMERTA

EL VIEJO FRANK ha traicionado a la familia, exponiendo los libros contables a la policía a cambio de protección y una nueva identidad. Tu misión será recuperar los documentos y acabar con su tragedia, pero antes tendrás que investigar sobre su misterioso paradero. Después de tomar vehículo y armas, dirígete a Little China para interrogar al viejo de Biff. Él se lavará las manos como Pilatos, pero te dará la dirección de un soplón de confianza (junto al museo). Todo eso te llevará de nuevo hasta la parte trasera del autoservicio de Luca (bajo el puente), donde encontrarás a tres individuos sospechosos. El cabecilla del trío no desembuchará a no ser que le presiones como tú bien sabes (esto es, a base de mamporros o disparándole en una pierna). El tío es un simpático, y no tardará en cantar como un loro de feria. Ten cuidado con la extorsión violenta, porque puede rondar la policía y echarlo todo a perder. Ahora que ya sabes el paradero de Frank (la urbanización ajardinada de Oakwood) conduce hasta el lugar y espera a que salga custodiado por varios agentes para seguirle hasta el aeropuerto de Lost Heaven. Si le pierdes no pasará nada, pero tendrás que buscarte la vida para llegar tú solo hasta allí, aunque no es difícil.

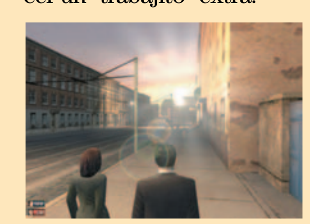
Quiz 7

¿A cuántos clientes tienes que llevaren tu taxi?

- **A.** A cinco.
- **B.** A cuatro.
- **C.** No existe esa misión.



ANTES DE ENTRAR EN EL HALL del aeródromo verás cómo algunos viajeros salen asustados del edificio. Ya sabes lo que eso significa… varios hombres te estarán esperando agazapados tras columnas y mostradores. En lugar de entrar a matar, asómate tímidamente y acaba con los agentes secretos de uno en uno. Frank saldrá corriendo inmediatamente, escoltado por varios guardaespaldas (no olvides recoger el botiquín y las armas desperdigadas). Síguele en dirección al hangar, pero no intentes darle caza inmediatamente. En su lugar utiliza la camioneta que conduce el operario de pista. De esa forma podrás llegar hasta Frank sin exponerte a un tiroteo descomunal; simplemente tendrás que atropellar a los guardaespaldas o bajar del vehículo y dispararles. Una vez hayas esposado al traidor, ve hacia la escuela de pilotos y localiza a su familia (vigila tus espaldas). Cuando vuelvas a por Frank para llevarle con su mujer e hijo te pedirá que recojas el billete del hall principal. Regresa al punto de entrada (mejor si es en un coche robado) y hazte con el dichoso papelote para entregárselo a Frank, que a su vez te dará la llave de los libros contables. Si no quieres más problemas, ya sólo restará una visita al banco. De todos modos, si ayudas de nuevo a Luca Bertone podrás hacer un "trabajito" extra.



CONDUCE hasta el autoservicio y te dará instrucciones precisas de cómo llegar hasta el bar Gato Negro para impartir una lección de modales. Cuando vuelvas con los deberes hechos, Luca te dirá dónde encontrar un Thor 810. Esta vez ten cuidado, porque el trasto está vigilado por un matón. Acaba con él rápidamente y sal pitando de vuelta al bar.

J.M.

Soluciones Quiz

1. A. Luca. **2. B.** Darles una buena paliza. **3. A.** La misión fracasará. **4. B.** Trepando por una pila de cajas. **5. A.** Con la camioneta del operario. **6. C.** Sam. **7. A.** A cinco.

Warcraft III

BATIRSE EL COBRE DE BATTLE.NET

Acabas de completar el modo campaña y ha llegado la hora de probar tus habilidades en la arena del multijugador. Con esta guía nos proponemos desvelarte los fundamentos para sobrevivir.

Buena parte del atractivo de «Warcraft III» es, sin duda, la modalidad de juego online. No es habitual encontrarse con un juego de estrategia en tiempo real de tanta calidad, así que es casi seguro que, una vez finalizada la campaña, quieras probar en tus carnes lo que se siente compitiendo contra un jugador humano. Pronto comprobarás que las estrategias que te llevaron a la victoria en el modo campaña tienen poco que ver con las que tendrás que usar en las frenéticas competiciones de Battle.net. Para ayudarte a entender de qué va todo esto, hemos preparado esta guía de fundamentos básicos que, si bien no entra a fondo a describir las estrategias más habituales de cada facción, te ofrece algunos consejos que harás bien en tener en cuenta, con independencia de cual sea la raza elegida. Atente a ellos y tendrás una sólida base sobre la que empezar tu vida en Battle.net.

Los fundamentos





ESCOGE A TUS RIVALES con sensatez y aprovecha la función de "Jugar Partida" que Blizzard ha incorporado a Battle.net. Si escoges la modalidad de partida personalizada, te puedes encontrar con rivales que tienen mucha más experiencia que tú, y lo único que conseguirás es que te planchen. La opción de "jugar Partida" te empareja con gente de tu nivel, lo cual es ideal para ir aprendiendo, e incluso te permitirá conseguir la victoria de vez en cuando y ganar confianza en tus posibilidades. Eso sí, si te emparejan con un experto, tampoco te acobardes, porque también puede ser una buena ocasión de aprender.

COLABORA CON EL ALIADO que te haya tocado en suerte. Una vez que hayas puesto a tus peones a trabajar, aprovecha el rato durante el cual están construyendo los primeros edificios para entablar comunicación con la persona que te hayan asignado como aliado. Procura coordinar tus ataques con él y pregúntale cual es la táctica que va a desarrollar, con el fin de que podáis complementaros convenientemente. Si te limitas a pedir ayuda cuando el enemigo ataque a tu base, estás desperdiciando una de las armas más poderosas de las que dispones: el trabajo en equipo.

Edificios con tino





EL ORDEN DE CONSTRUCCIÓN es tan importante en «Warcraft III» como en cualquier otro juego de estrategia. Cada raza tiene su propio orden de construcción, que presenta numerosas variantes según la táctica concreta que vayas a desarrollar. Por ejemplo, en el caso de los humanos, si planeas atacar pronto, tu orden de construcción debería anteponer la herrería a la serrería, porque la herrería te permite actualizar las armas y armaduras de tus unidades. Por el contrario, si lo que vas a hacer es expandirte, la serrería es más importante que la herrería, porque te permite actualizar las torres de vigilancia.

EL DISEÑO URBANÍSTICO de tu base es también muy importante, y puede suponer una gran diferencia de bajas cuando recibas el ataque del enemigo. No se trata de construir sin ton ni son, sino de hacerlo de manera que la disposición de los edificios te ayude a defenderte. Cada raza tiene una manera diferente de hacer esto, pero hay unas reglas generales que valen para todas. Por ejemplo, no apiñes demasiado los edificios en torno al edificio central, porque corres el riesgo de que las unidades queden atrapadas cuando se teletransporten para defender la base.

Heroicidades





■ **EL HÉROE** y su correcto uso y elección determinará el resultado de las batallas en más ocasiones de las que imaginas. Hay héroes que se complementan mejor con ciertos tipos de estrategia, mientras que otros están pensados para contrarrestar las estrategias del enemigo. En general, no construyas más de un héroe al principio del juego, y llama a héroes adicionales únicamente cuando la partida esté ya bastante avanzada, a modo de apoyo. Más vale tener a un solo héroe acaparando experiencia y haciéndose poderoso que a tres héroes de bajo nivel repartiéndose la experiencia; al menos al principio.

■ **LAS HABILIDADES** del héroe, por lo general, es mejor que sean especializadas. Lo que queremos decir es que en vez de desarrollar las tres, escojas dos de ellas y margines a una tercera. Piensa que de todos modos, tu héroes no va a tener maná suficiente para usar todas las habilidades. Es una buena idea que una de las habilidades escogida sea pasiva, así te queda todo el maná para la otra. Las pociones de maná también son fundamentales: la habilidad definitiva de cada héroe puede decidir un combate, no te puedes permitir que no pueda usarse porque gastaste tu maná en el uso de otras habilidades de menor importancia.

Decide tu apertura





■ **LOS PRIMEROS MOMENTOS** de la partida, como en todo juego de estrategia, pueden ser determinantes hasta el punto de decidir el combate. En «Warcraft III» hay dos opciones básicas que puedes tomar en cuanto a tu táctica inicial: atacar pronto (rush) o expandirte. Por atacar pronto se entiende lanzarse al ataque en cuanto tengas unas cuantas unidades y un héroe, con la esperanza de pillar al enemigo desprevenido. El objeto de este ataque no es tanto destruir completamente al enemigo como dañarle lo más posible, sobre todo matando trabajadores y edificios básicos.

■ **LA EXPANSIÓN,** por el contrario, supone tratar de conseguir una mina adicional cuanto antes, enviando al héroe junto a unas pocas tropas a limpiar de monstruos la mina más cercana. La ventaja de esta estrategia conservadora es que tu héroe gana valiosa experiencia de combate y consigues una importante fuente de recursos para financiar tu esfuerzo guerrero, lo cual te permite construir y mantener en funcionamiento edificios generadores de unidades relativamente pronto. El segundo paso de esta estrategia suele ser atacar al enemigo o ponerse a cazar monstruos por el mapa para ganar más experiencia.

Lo que NO debes hacer







■ **QUEDARTE PARADO** suele ser una mala, mala idea. Un héroe debería estar continuamente haciendo cosas, y nunca quedarse parado mientras espera a que se fabriquen suficientes unidades como para montar su próxima "razzia". Piensa que mientras tu héroe se mira el ombligo, el héroe del enemigo está cazando monstruos para ganar experiencia, comprando objetos mágicos en el mercado goblin o simplemente explorando el mapa para tomar nota de donde están tus expansiones y planear un ataque donde más te duela. Tú deberías hacer lo mismo.

■ **DESATENDER TU BASE.** Todo lo que hemos dicho antes sobre quedarse parado sirve de bien poco si no eres capaz de mantener simultáneamente tu base funcionando. Por lo general, asume que todo va bien si eres capaz de mantener tu cuenta corriente por debajo de las 1.000 monedas de oro. Si el dinero empieza a acumularse, mala señal: significa que no lo estás gastando lo bastante rápido. Invierte en defensas, en actualizaciones o incluso en nuevos edificios generadores de unidades, si es que los que tienes no están consumiendo tu oro con la suficiente rapidez.



Jane´s Attack Squadron

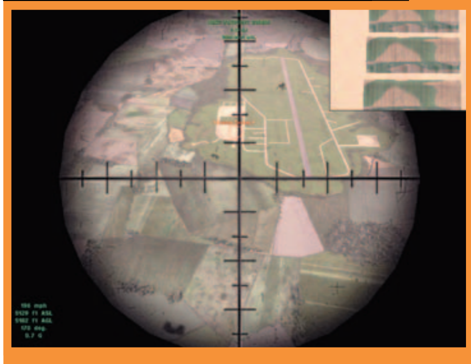
LOS CONSEJOS DE JUEGO AVANZADOS que ofrecemos en esta lupa, van dirigidos principalmente a los pilotos más expertos de este sensacional simulador de vuelo, aderezado con grandes dosis de arcade.

1 MISIÓN: Secret Weapons of the Luftwaffe (bando aliado). Comandamos 10 P-51D armados con bombas y cohetes HVAR y el objetivo es un aeródromo alemán lleno de Me-262 defendido por una AAA muy efectiva. La misión se vuelve mucho más sencilla si el primer objetivo de nuestras balas son los cazas que están en cabecera de pista listos para despegar y defender su base. Para asegurarse lo mejor es elegirlos como objetivo (pulsando "Q" hasta que aparezcan en pantalla y luego pedir a otros aviones que los destruyan con la secuencia de teclas "Tabulador", "2", "2").

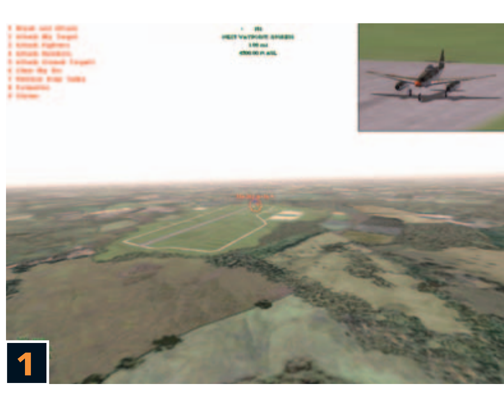
2 ATACANDO BOMBARDEROS DE LA RAF: El bombardero británico recogido en «Jane's Attack Squadron» es desgraciadamente el Lancaster MK I entre cuyas virtudes nunca estuvo la de poseer la defensa artillada de sus homólogos americanos. Para derribarlos la mejor táctica que se puede seguir es atacar desde detrás y desde una posición más baja para aprovechar que carece de torretas en la panza. Tras el ataque es conveniente realizar la huida por un lateral sin ascender por encima del nivel del objetivo para quedar siempre en el ángulo muerto de sus tres torretas.



Miras de Bombardeo



LOS BOMBARDEROS ALEMANES carecen de las utilísimas miras Norden que nos ofrecen los bombarderos americanos y usan una fija que resulta realmente difícil de dominar. Para solucionar este problema no hay nada como activar cuanto antes el piloto automático de nuestro avión y esperar con tranquilidad a que el blanco enemigos pase frente a la cruz de disparo de nuestra ametralladoras.



1



2

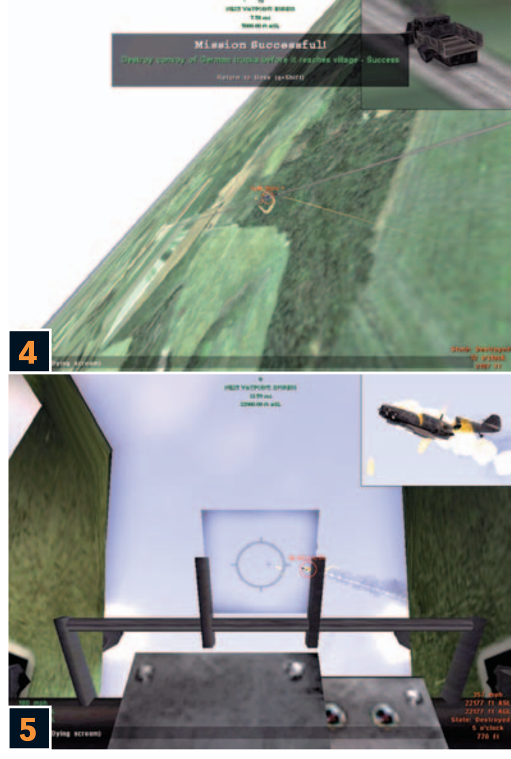
3 ATACANDO OBJETIVOS NAVALES: El uso de torpedos exige mucho entrenamiento y hay que descartar un ataque usando un vista interior. La vista fija exterior que proporciona la tecla "F3" es muy buena y permite encarar el avión contra el barco para apuntar con todo el morro. Después hay que tener en cuenta que el torpedo avanza muy lento al tomar contacto con el agua y el blanco no deja de moverse. Calcular el punto justo donde se cruzan ambas trayectorias os llevará mucho tiempo. Las misiones rápidas viene que ni pintadas para ensayar.



3

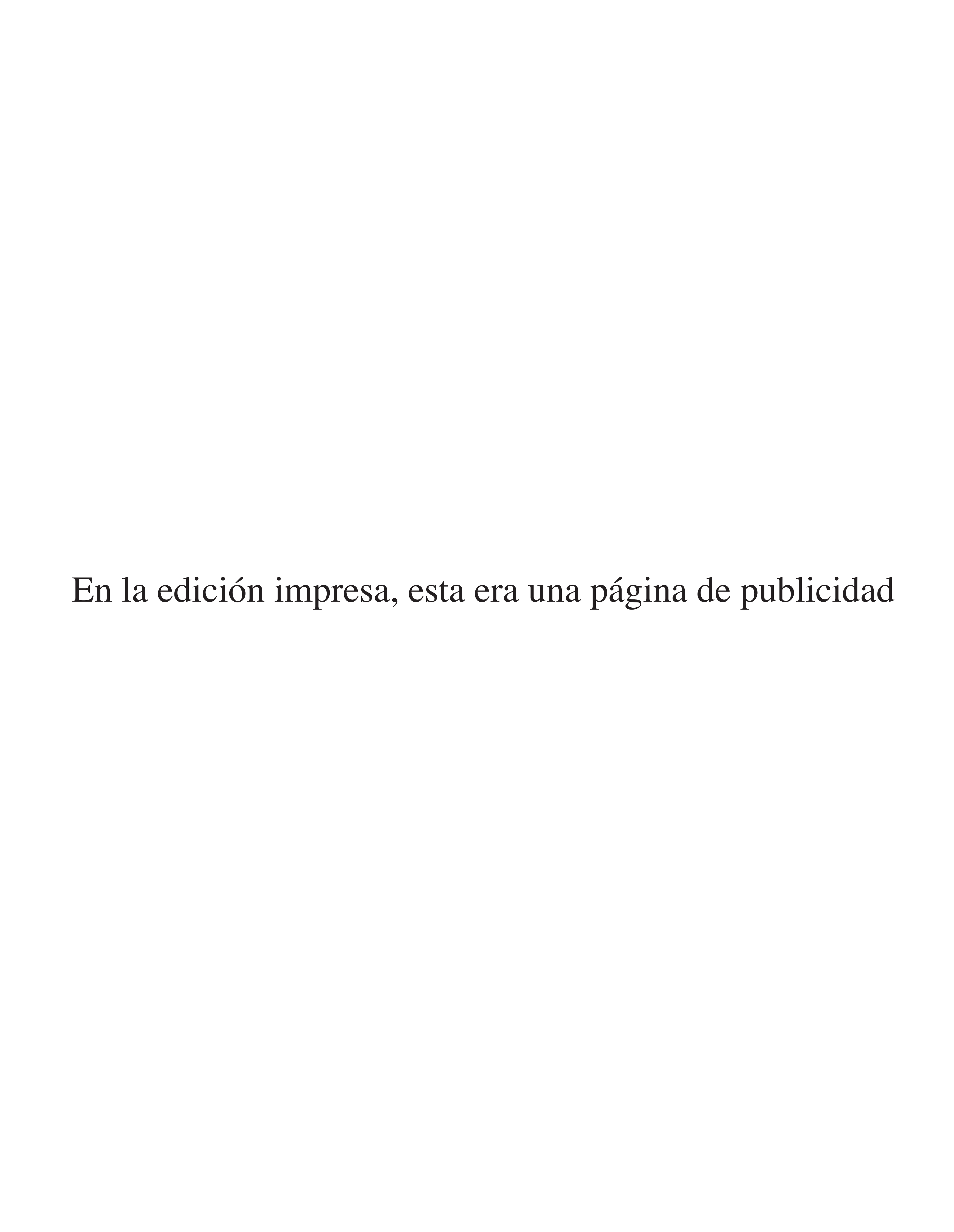
4 ATACANDO OBJETIVOS TERRESTRES: Si el objetivo terrestre a destruir es un tren, un aeródromo o un edificio, las bombas son la mejor elección para acabar con ellos pero si se trata de columnas de vehículos la opción elegida tiene que ser siempre los cohetes y los cañones del avión. El movimiento de estos blancos puede no atenerse a la línea recta de una vía de tren con lo cual hay que olvidarse de las armas de caída libre. Los mejores ataques son los que comienzan paralelos a la columna y desde la parte delantera ya que si tiene éxito la primera pasada puede bloquear todo el convoy.

5 DEFENDIENDO UN BOMBARDERO: No hay reglas fijas para salir victorioso siempre pero sí que hay conductas que llevan al fracaso, como por ejemplo saltar constantemente de torreta en torreta. Esto nos desorienta y hace perder un tiempo vital que no se tiene en combate. Lo mejor es escoger dos torretas bien ubicadas (dorsal y cola o morro y panza por ejemplo) y olvidarse del resto. En condiciones normales con estas dos elecciones tendremos cubierta la mayor parte del avión.



4

5


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Jedi Knight II: Jedi Outcast



MANEJAR EL SABLE LÁSER es imprescindible para ser un jedi poderoso. Aquí te enseñamos a utilizarlo con destreza.

MODOS DE COMBATE

1 **EN UN DUELO A MUERTE** sin armas de fuego, poderes jedi o lanzamientos de sable (abreviado: NW, NP, NT - no weapons, no powers, no throwing) tan sólo puedes contar con tu sable para vencer. Aprende a cambiar fugazmente entre los tres modos de lucha disponibles (tecla L - rápido, medio, duro) para adaptar la fuerza y velocidad de tus estoques a los del contrario. Si usas el modo duro, evita que tu oponente te vea lanzar golpes al aire con antelación o adivinará tus intenciones.

2 **SI SABES CON SEGURIDAD** que el contrario dispone de poca salud y está muy tocado, varios mandobles fugaces encadenados serán su carta de defunción. El modo intermedio es un "todo terreno", tanto a nivel ofensivo como defensivo. Úsalo si tu oponente maneja el modo duro y quieres ganarle en velocidad. El duro es lento y pesado, pero si alcanzas al incauto desprotegido, bastarán uno o dos estoques para mandarlo al otro barrio.

GOLPES BÁSICOS

3 **TAN SÓLO EXIGEN** pulsar alguna de las teclas de dirección a la vez que nos desplazamos, produciendo cortes horizontales o verticales de efectividad relativa. Para obtener partido de ellos, anticípate a los movimientos laterales (strafing) del contrario. Practica contra bots en partidas locales hasta que te habitúes al "baile". Estos son los comandos básicos: Mandoble descendente (adelante o atrás + ataque). Mandoble horizontal (desplazamiento lateral + ataque). Mandoble diagonal descendente (adelante + desplazamiento lateral + ataque). Mandoble diagonal ascendente (atrás + desplazamiento lateral + ataque).

Movimientos evasivos



ESQUIVAR RESULTA TAN IMPORTANTE como atacar. Si la lucha se complica, rueda por el suelo hacia los lados (en movimiento, desplazamiento lateral + agacharse). En general, los saltos con mandoble son poco útiles, pero el mero hecho de elevarte distraerá la atención de tu contrario. Si él es un saltarín, calcula el lugar donde aterrizará y prepárale una buena bienvenida.





1



2





3

GOLPES AVANZADOS

4 **DE EFECTOS DEVASTADORES,** pero es difícil que lleguen a alcanzar al oponente sin poner en serio peligro nuestro propio pellejo. Para dar una puñalada hacia atrás, espera a que el contrario se sitúe trás de ti. En ese mismo instante pulsa (atrás + ataque). Con el estilo rápido de lucha, si permaneces agachado y pulsas (atrás + ataque), asestarás un mandoble por encima de tu cabeza. En el modo medio de combate, podemos realizar un salto con espada bastante efectivo sobre el contrario (adelante + ataque + salto). Esa misma combinación, en el modo de combate duro generará un salto con mandoble descendente MORTAL.





4

FORCEJEO DE SABLES

5 **INEVITABLES** en el cuerpo a cuerpo. Para ganarlos, tendremos que pulsar el botón de ataque todo lo rápido que podamos . Si el forcejeo es igualado, nos separaremos del oponente de nuevo, pero si conseguimos una ventaja considerable, caerá al suelo y ese será el momento para darle un golpe de gracia. Si eres tú quién cae, pulsa salto y las teclas de dirección lo antes posible para evitar que te trinchen a ti…



5

Emperador

CONSTRUIR UNA CIUDAD que funcione perfectamente puede ser una tarea muy compleja y laboriosa, pero si sigues estos pasos tendrás mucho terreno ganado.



SELECCIONA UN TERRENO despejado para la zona residencial. Búscalo cerca del centro del mapa.



CREA PARCELAS de 4x4 unidades en grupos de 3x3 utilizando el camino para definir los bordes.



SITÚA EDIFICIOS residenciales en las parcelas. Coloca sólo tres de ellos en cada una de ellas para dejar sitio a los de servicios.



COLOCA LAS FUENTES, templos, torres de vigilancia y demás servicios en los huecos de cada parcela.



SITÚA LOS CULTIVOS a las afueras de la ciudad, dejando hueco suficiente para que las plantaciones rodeen a los edificios.



LOS TALLERES Y ALMACENES deberían construirse en un barrio propio, lejos de la zona residencial, para no bajar el valor del terreno circundante.



CREA MERCADOS a ambos lados de la ciudad, entre la zona residencial y los almacenes, de forma que tengan rápido acceso a estos y sirvan de colchón.



LAS ZONAS RESIDENCIALES LUJOSAS también son importantes. Para que crezcan colócalas en zonas despejadas, cercas de edificios importantes.

Beach Life

PARA UNAS VACACIONES PERFECTAS nada mejor que esta lupa en la que te contamos cómo solucionar cualquier tipo de problema que te surja.

SI TE FALTA ESPACIO para construir, no dudes en demoler un edificio o dos para luego reconstruirlos en otra localización.

LAS TORRES DE SOCORRISTAS y las casas de mecánicos son lo primero que debes construir.
No vale la pena complacer los caprichos de tus huéspedes a costa de comprometer la seguridad.

LA DEPURADORA DE AGUA es un elemento fundamental en los centros turísticos que tienen problemas de suministro de agua. Constrúyela cuanto antes sin dudar.

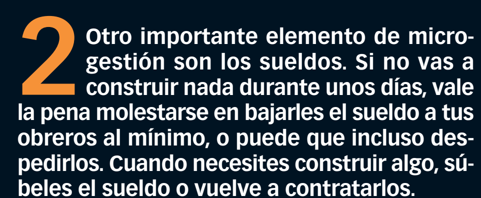
SI TE FALTAN COSAS por construir, no prepares una instalación de recreo hasta que no veas un mensaje específico comunicándote que tus huéspedes la reclaman.

SI NECESITAS un buen índice de estrellas recurre, sin dudarlo, a los representantes de vacaciones. así ayudarás a que mejoren, de forma generalizada, las opiniones de todos tus huéspedes.

Paso a paso

1 Manipular los horarios del personal es fundamental para mantener tu centro turístico bien atendido. Haz que tus guardias de seguridad trabajen en las horas más conflictivas, y cuando ordenes la construcción e algo, cambia el horario de tus obreros para que se pongan a trabajar.





2 Otro importante elemento de microgestión son los sueldos. Si no vas a construir nada durante unos días, vale la pena molestarse en bajarles el sueldo a tus obreros al mínimo, o puede que incluso despedirlos. Cuando necesites construir algo, súbeles el sueldo o vuelve a contratarlos.



3 Acerca de los sueldos, un principio de que funciona tanto en el juego como en la vida real es que es más rentable tener a muchos trabajadores mal pagados que a unos pocos contentos con su salario. ¿Por qué? Porque dos trabajadores trabajarán en conjunto más que uno bien pagado.



Patrician II

ESTOS CONSEJOS GENERALES pueden ayudar a que el principio de juego, en este complicado título de estrategia, no resulte demasiado abrumador. Con ellos catapultaréis vuestra carrera de mercaderes.



EL MEJOR PUERTO INICIAL

Un jugador aprendiz tiene 3 opciones interesantes para situar su oficina comercial.

1 GDANSK: Está situada en pleno centro del Báltico, sin problemas de suministro iniciales, buenas cantidades de cerveza, maíz y madera. La abundante lana puede ser industrializada para obtener carne y pieles.

2 STETTIN: Compensa la ausencia de bienes de lujo con el nivel de producción más alto para bienes elementales: pescado, maíz y carne, que pueden ser vendidos en prácticamente cualquier ciudad.

3 ESTOCOLMO: Ofrece una excelente producción de enseres de hierro y la producción combinada de brea y aceite de pescado, por los que se pueden obtener grandes beneficios. Además, el espacio intramuros es mucho mayor que en las demás. Su pega: necesitarás importar maíz y cerveza con una gran flota.

SER PIRATA

4 LOS BARCOS: Los únicos a considerar como buques pirata son el "Crayer" y el "Hulk". El primero compensa su poca capacidad de armamento y tripulación con una excelente velocidad y un precio reducido, mientras que el segundo se convierte en la máquina de guerra definitiva gracias a sus 24 emplazamientos de armas y 70 tripulantes. La fragilidad del "Snaikka" y la lentitud del "Cog" los hacen poco recomendables como armas de ataque. En cuanto al armamento, los cañones deberían ser la opción preferente tan pronto como estén disponibles en la armería. La tripulación de un barco pirata siempre debe estar al máximo y con un cargamento extra de espadas, y debe ser guiada por el mejor capitán. Con el "Hulk" se puede abordar un "Cog" sin haber disparado antes, pero los objetivos del "Crayer" al abordaje no deben pasar de barcos de sus mismas características, reducidos a un 70% de puntos de resistencia. Recuerda finalmente que las mejores áreas para la piratería son la de Novgorod y la zona entre Inglaterra y Dinamarca. Antes de atacar, asegúrate de que no hay mirones cerca.

RUTAS COMERCIALES

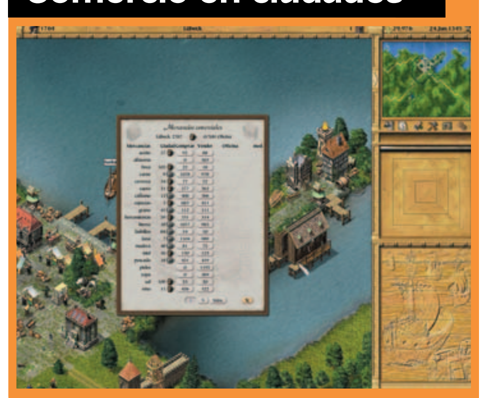
5 UN CAPITAN EXPERTO: Todas las rutas provechosas deben automatizarse lo antes posible mediante un capitán experto (beneficio de comercio de 4 ó 5). Esto garantizará los mayores descuentos. Recuerda que diciembre y enero son meses de hambre. Acumula todo el maíz que puedas y véndelo a los puertos necesitados para ganarte sus favores. Es conveniente tener siempre un ojo puesto en Londres y Brujas, ya que en ocasiones venden especias a un precio ridículo -200 monedas-.

Acerca de las expediciones a tierras lejanas, decir en Norteamérica no será difícil encontrar puertos costeros. En cuanto al Mediterráneo, es bueno tantear zonas como Cataluña, Sicilia o la costa Oeste italiana.

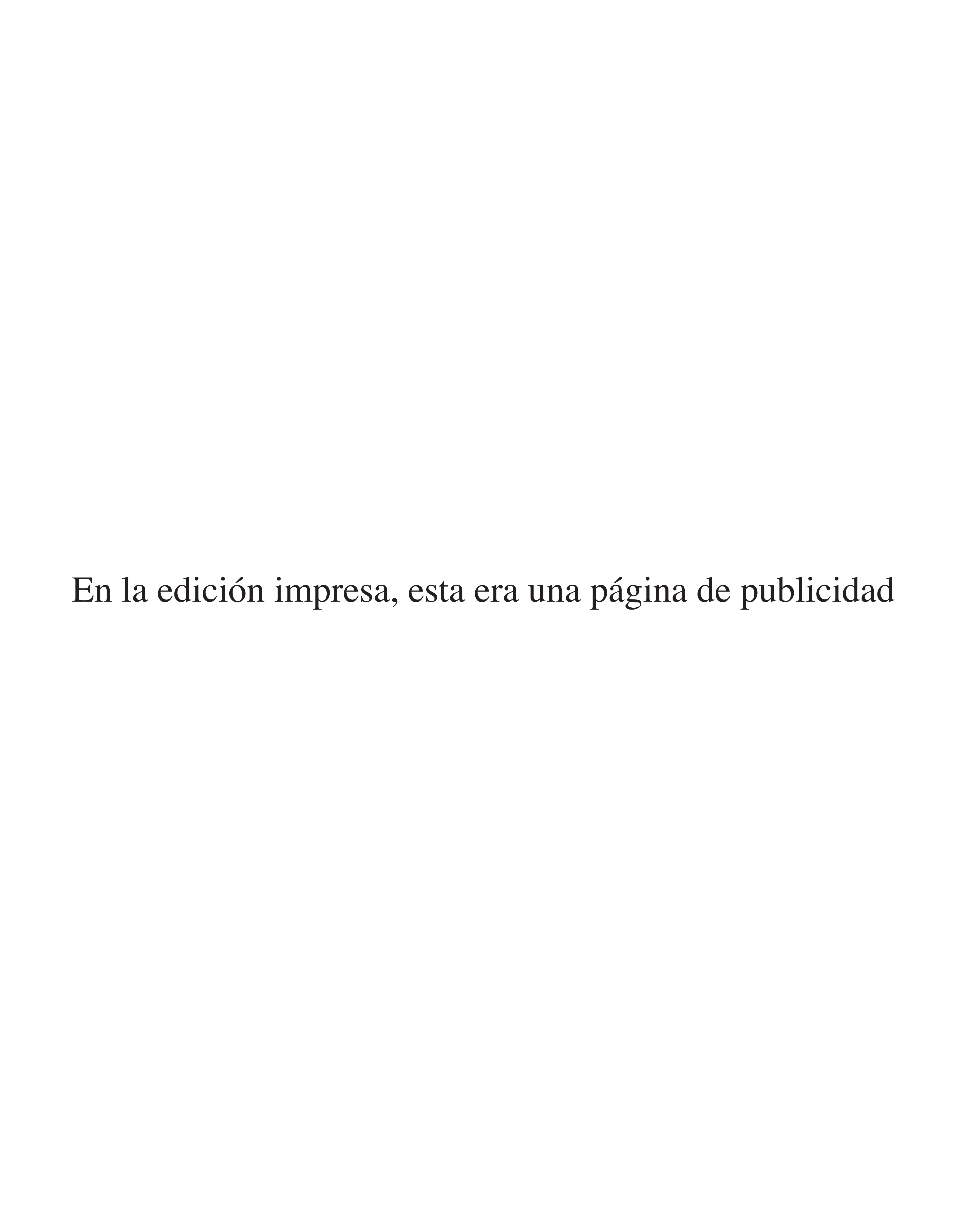




Comercio en ciudades



COMPRA PESCADO en Lübeck, Stettin o Riga por menos de 550 y vende por más de 600.
Compra ropa en Malmö o Visby por menos de 250 y vende por más de 300.
Compra pieles en Riga, Reval o Novgorod por menos de 900 y vende por más de 1.000.
Compra enseres de hierro en Lübeck, Estocolmo o Riga por menos de 350 y vende por más de 400.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Civilization III

LAS MARAVILLAS son uno de los aspectos más atractivos de «Civilization III». ¡Y hay un montón! En esta lupa te recomendamos las mejores.



LAS PIRAMIDES. Dan un granero en todas tus ciudades, son un chollo bastante evidente. Constrúyelas cuanto antes.



JARDINES COLGANTES. Ayuda a combatir la infelicidad, un serio problema a partir del nivel de dificultad "emperador".



LA GRAN BIBLIOTECA. Es el superchollo del juego, pero sólo si es una partida con más de tres civilizaciones.



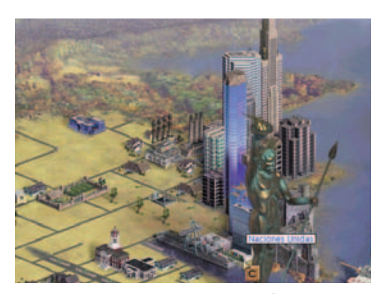
EL ORÁCULO. No es tan bueno como los jardines colgantes, pero es más barato. Ideal para civilizaciones religiosas.



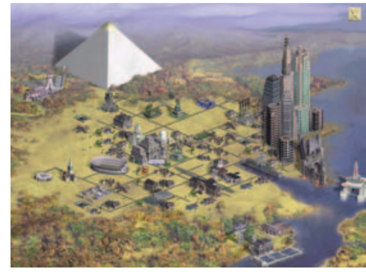
TEORÍA DE LA EVOLUCIÓN ¿Dos avances científicos en cuanto termines de construirla? Irresistible.



LA GRAN MURALLA. Un timo. Duplicar la eficacia de los murallas no vale para nada, al igual que las propias murallas.



NACIONES UNIDAS. Tienes que construir esto para evitar que se convoque una votación y pierdas miserablemente.



UNA TECNICA BÁSICA para construir maravillas es ponerte a construir un palacio para acumular escudos.

Battlefield 1942

ESTE TUTORIAL para pilotos novatos te ayudará a dejar de estrellar aviones y malgastar bombas en objetivos inútiles.

DESPEGA con la cámara de cabina interior, pero pulsa la tecla F9 para ampliar tu campo de visión. De esa forma esquivarás mejor los obstáculos al tomar vuelo.

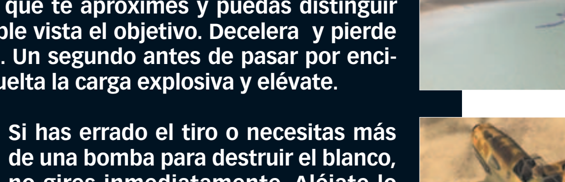
USA EL ALERÓN de cola para esquivar árboles, casetas y vehículos mal aparcados. Así evitarás levantar o empujar el morro del avión antes de la cuenta.

EN EL AIRE, intenta permanecer a una altura prudente. Si vuelas muy bajo, correrás el peligro de chocar con algún objeto y tus propias bombas te dañarán. Si vuelas muy alto será difícil que aciertes.

SI PARAS el motor en pleno vuelo durante varios segundos, el avión caerá como una piedra. Utiliza la deceleración sólo para bombardear objetivos o para cambiar de sentido.

VALORA la capacidad de maniobra de tu aparato. Un Zero no se comporta igual que un Mustang, y mucho menos que un B-52. En cualquier caso, intenta evitar las baterías AA.

Bombas y Torpedos



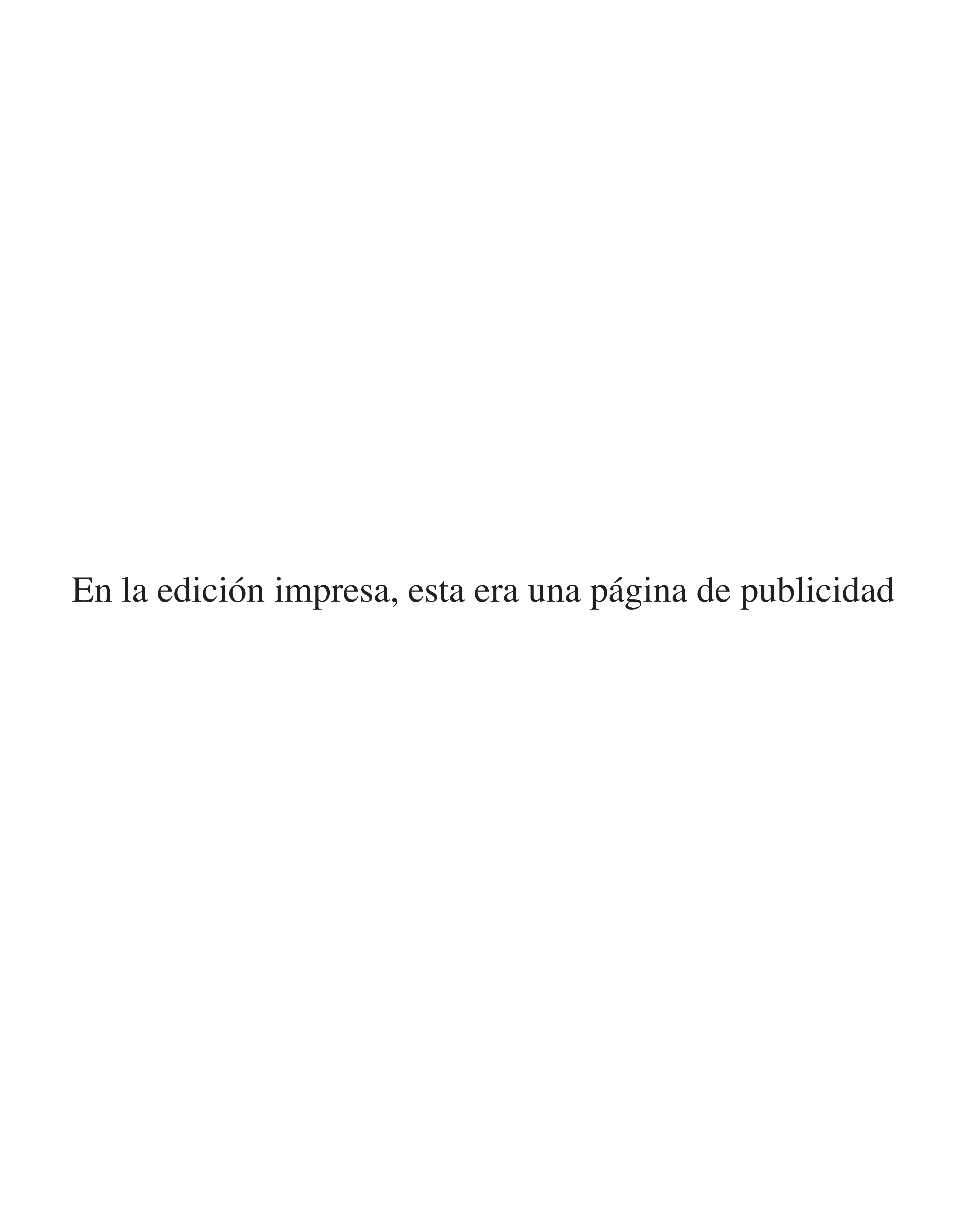
1 Si deseas encajar una bomba sobre la superficie de un portaaviones, mantente a una altura elevada y vigila el mapa hasta que te aproximes y puedas distinguir a simple vista el objetivo. Decelera y pierde altura. Un segundo antes de pasar por encima, suelta la carga explosiva y elévate.



2 Si has errado el tiro o necesitas más de una bomba para destruir el blanco, no gires inmediatamente. Aléjate lo suficiente como tener tiempo de preparar de nuevo el bombardeo cuando des la vuelta. Si el objetivo es móvil, intenta seguir su mismo sentido y "acompañarle" en el camino.



3 Para lanzar torpedos, acércate al portaaviones objetivo desde MUY LEJOS, a la altura del nivel del mar, casi acariciando el agua. Si la dirección es buena el torpedo acabará alcanzando su destino. Ten en cuenta que si lo lanzas desde muy alto se hundirá en el agua y pasará por debajo del barco sin alcanzar su objetivo.



En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Ultima Online

LOS ENEMIGOS que nos encontraremos a lo largo del juego, son el objetivo de nuestra entrega de este mes: criaturas sobrenaturales, humanos PNJs, o jugadores que intentarán acabar con nosotros (PKs).

ANIMALES

1 **SON LO PRIMERO** a lo que nos podremos enfrentar, lo más asequible… Gallinas, conejos, cerdos y vacas. El siguiente nivel lo componen Llamas, Perros, Ratas Gigantes y Gatos. Lobos y Osos pardos serán nuestro siguiente reto para pasar al siguiente nivel: Panteras, Osos Blancos y Osos Grizzlies.

2 **LOS ANIMALES VENENOSOS:** El veneno puede suponer todo un problema, así que si no eres un jugador experimentado mejor ándate con ojo: Culebra, Serpiente, Rata, Slime (lanza ácido), Araña, Araña Gigante y Serpiente Gigante (el más difícil de los enemigos venenosos) componen el grupo. Por ultimo tenemos el grupo de animales hostiles, que nos atacarán nada más vernos: Mongbat, Timber Wolf, Dire Wolf (muy duros) y Hell Hounds (como los Dire Wolf pero además lanzan bolas de fuego).

Recompensas en fama



Nivel 1: Recompensa baja
Rata, Mongbat, Slime, Zombie, Descabezado, Esqueleto, Orco, Arpia.
Nivel 2: Recompensa media
Serpiente Gigante, Espectro, Ogro, Orco Lord, Ettin, Hellhound.
Nivel 3: Recompensa alta
Ophidian, Esqueleto Knight, Elementales (Agua, Tierra, Fuego y Aire), Ophidian Warrior/Enforcer, Lich Ophidian Avenger, Knight.
Nivel 4: Recompensa muy alta
Terathan Avenger, Elemental de Veneno, Demonios menores, Ogro Lord, Lich Lord.
Nivel 5: Recompensa máxima
Ophidian Matriarch, Elemental de Sangre, Demonio Lord of the Abyss, Dragon, Ancient Wyrm.


1


2

VEGETALES

3 **SON FÁCILES** de matar porque no se mueven del sitio, con lo que los jugadores novatos podrán practicar el combate, retirarse y practicar sus curaciones. En esta categoría encontramos al Corpser y al Reaper. Hay que tener cuidado especialmente con este último ya que esta criatura además del cuerpo a cuerpo, también lanza conjuros. Así que la retirada para curarnos quizá no sea muy fácil.

MONSTRUOS

4 **ARPÍAS, GAZER Y WISP:** Las Arpías son criaturas muy útiles ya que, además de no suponer una excesiva dificultad en el combate cuerpo a cuerpo, al morir dejan plumas que podremos utilizar para construir flechas (para nuestro personaje Flechero).
El Gazer es otra cosa totalmente distinta en cuanto a dificultad. Es similar a lo que en otros juegos se denomina "Beholders" o "Contempladores". Son bastante duros.
El Wisp es la criatura más enigmática de todo el juego. Totalmente neutrales, no te atacarán, pero si les atacas te contestarán con toda suerte de conjuros. Lo mejor es que "pases" de ellos.

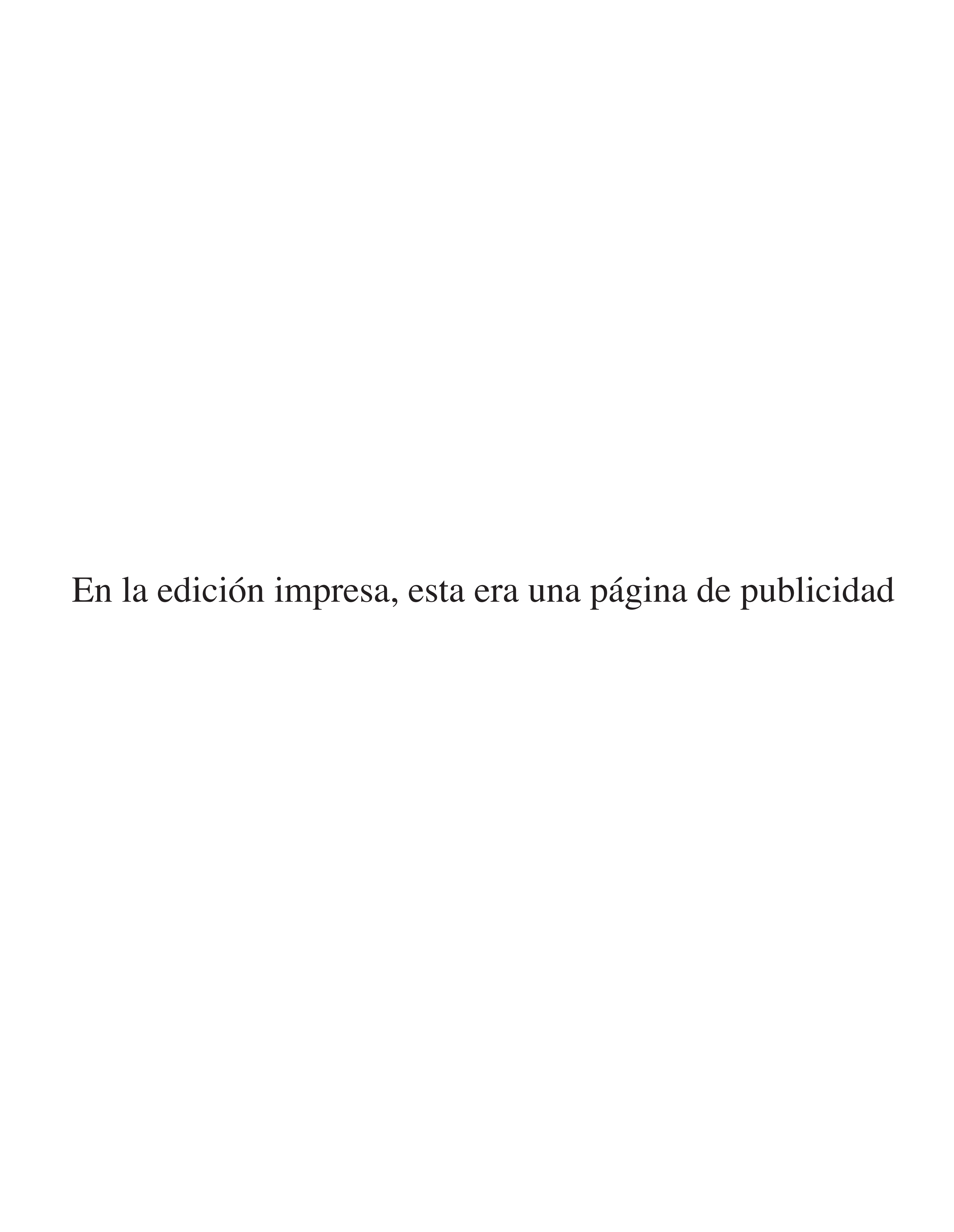
HUMANOS JUGADORES

5 **SON LOS PLAYER KILLERS (PKs).** Hay que aclarar que un jugador no podrá atacarte si no estas en el continente de Felucca. De todas formas, si no tienes más remedio que luchar ahí van unos consejos: No corras, porque seguramente te paralizará. Si te pillan de improviso, hacer un "recall" suele ser lo mejor. Si se trata de un combate entre tu grupo y un grupo de PKs que os ha emboscado, lo más normal es que ganen los Pks, ya que éstos están acostumbrados a pelear en grupo, y el tuyo quizá no.


3


4


5


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Gran Concurso



CONFLICT: DESERT STORM

¡¡Soldado, la Guerra del Golfo te necesita!!
Participa en nuestro concurso y llévate tu premio

SORTEAMOS:
2 cámaras de visión nocturna
15 juegos para PC

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al **número 5300** desdes tu móvil poniendo la palabra: **mm93stom**

PC CD-ROM





BASES DEL CONCURSO

1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena
3.- Los premios no serán canjeables por dinero
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Micromanía
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.- Fecha límite para entrar en sorteo: 26 de octubre de 2002.

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después dela realización del pertinente sorteo.

ESTO TIENE TRUCO

¿Problemas? ¿Fases imposibles? ¿Enemigos demasiado duros? Si buscas soluciones improbables para los juegos más difíciles, usa un "camino alternativo" y utiliza las pequeñas ayudas, trucos y secretos que te ofrecemos aquí...

Age of Wonders 2
El señor de las victorias



Para activar los trucos, debes presionar simultáneamente las teclas Ctrl, Mayúsculas y C, hasta que escuches una campanilla. Los comandos que te darán ventajas son los siguientes:
Gold: 1.000 unidades de oro
Mana: 1.000 de Maná
Win: Victoria Automática
Explore: descubre el escenario al completo
Fog: levanta la niebla de batalla
Upgradehero: Lleva a tu héroe hasta su siguiente nivel
Freemove: Olvídate de los turnos
Research: Todos los conjuros disponibles

Crazy Taxi
Cambia la visión de tu taxi



Cámaras extra: Mientras juegas, puedes dejar apretadas las teclas de Mayúsculas (Izq.) y Alt (Izq.) y pulsar F5 para tener una cámara de visión estándar, F6 para tener una cámara estática, F7 para acceder a la vista interior y F8 para que aparezca un velocímetro.
Planquín: Debes completar los 16 juegos de la opción Crazy Box para acceder al palanquín. Si quieres conducirlo una vez los hayas completado, sólo tienes que pulsar Arriba en la pantalla de selección de personajes.

Delta Force: Task Force Dagger
Sin problemas



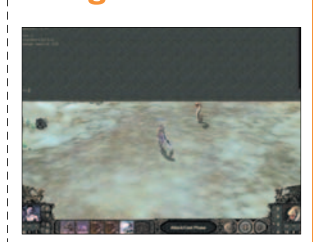
Durante el juego pulsa la tecla "º" (a la izquierda del 1) para acceder a la consola y luego teclea uno de estos códigos:
Clayburnfallmont: Munición a tope
Stangable: Munición infinita
Jeffersondarcy: Muchos puntos de impacto
Aceevans: Invisible
Rogerphilips: Bombardeo de artillería

Dungeon Siege
Armas con alcance máximo



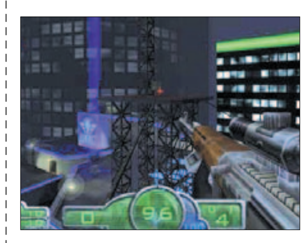
Mientras estás jugando a este sensacional juego de rol y de acción, pulsa la tecla Intro y luego escribe "+sniper" (no pongas las comillas). Con esto conseguirás que todas tus armas de disparo a distancia tendrán un alcance de 100.

Etherlords
Códigos



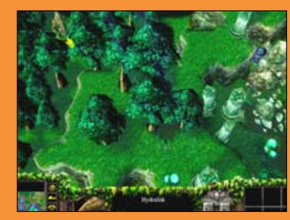
Pulsa la tecla "ñ" para abrir la consola, luego teclea EtherRevelation y pulsa Enter. Ahora podrás usar los siguientes códigos:
Lose: Perder batalla
Win: Ganar batalla
View_hand: Mostrar enemigo
Hide_hand: Esconder enemigo
View_army: Información acerca de tu armada
View_hand: Información sobre bando
View_ players: Información de los combatientes
View_ spells: Te permite ver una lista de todos los hechizos y criaturas

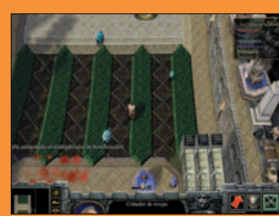
Gore
Arrasa a tus enemigos



Empieza una partida, accede a la consola mediante la tecla "º" (a la izquierda del 1) o "ñ" y luego teclea LOGIN developer. Ahora introduce uno de estos códigos:
Fly 0/1- Modo vuelo
God 0/1- Modo Dios
Noclip 0/1- Sin balanceo al andar.

Truco del mes





WAR CRAFT III: REINO DEL CAOS
Huevos de pascua

En el primer capítulo del prólogo, introduce el código para descubrir el escenario (a la sazón, "iseedeadpeople") y echa un vistazo al norte. Descubrirás una paradisíaca isla, poblada únicamente por unos piratas y un tesoro.
Durante el episodio de "La Matanza", conduce el grupo de Arthas hacia el oeste de la ciudad hasta encontrar una especie de zoológico. Busca entre las jaulas hasta que des con una alimaña que se hace llamar Filson, la rata. Sacrifícala y obtendrás un talismán de la Evasión.
En el capítulo segundo de la campaña de los Elfos de la Noche, justo en el claro enclavado entre las dos fuentes del norte, emplea tus catapultas para despejar la arboleda que se levanta al noreste. Allí encontrarás un hidralisco (la unidad zerg de «StarCraft»). Si quieres que se una a tu compañía no tienes más que llevar un héroe hasta él.
Selecciona "Partida Personalizada" dentro del menú "Un jugador" y pincha dos veces en la carpeta "Escenario" que aparezca más arriba del explorador. Con esta operación se desbloquearán dos nuevos escenarios, uno de ellos (La Oveja de la Muerte) es un simpático mini-juego.

Medieval: Total War
Recursos para tu cruzada



Introduce el truco adecuado para obtener cualquiera de las ventaja que indicamos en la lista ofrecida a continuación (en rojo el efecto del código, y en negro el código que debes introducir):
Todas las provincias dan oro: .mefoundsomeau.
Todas las provincias dan plata: .mefoundsomeag.
Todas las provincias dan carbón: .mefoundsomecu.
Todas las provincias dan hierro: .viagra.
Mapa completo del nivel en el que se está jugando: .matteosartori.
1.000.000 florines por la cara: .deadringer.
Construcción de edificios rápida: .worksundays.
Acceso a todos los edificios y unidades del juego: .badgerbunny.
Jugar la partida como "rebeldes" (ojo, una vez ejecutado este código no se puede volver atrás): .conan.

Morrowind
Todas las misiones



El truco: Pulsa la tecla que hay encima de TAB (“\”) para abrir la consola y escribe “FillJournal” (sin las comillas). Todas las misiones aparecerán en tu diario. Ojo, porque este truco puede tardar un buen rato hasta que termine de ejecutarse, tendrás que ser paciente y esperar.

Mundial FIFA 2002
Goles desde segunda línea



Cuando subas a un extremo o a un lateral por la banda no centres cruzado al corazón del área, porque los porteros o la defensa despejan casi el 100% de los balones aéreos, obtendrás más goles si das un pase atrás para que dispare alguno de los centrocampistas.

NBA Live 2001
Recuperaciones

Selecciona la defensa de tu equipo a un cuarto de pista. Luego sitúa a tu base cubriendo las líneas de pase del base del equipo contrario para así poder interceptar el balón sin problemas y salir al contraataque. Requiere práctica pero funciona.

Neverwinter Nights
Personaliza



Para utilizar los trucos debes modificar (para ello puedes usar el bloc de notas) el archivo "nwn.ini" que se encuentra en el directorio donde tengas instalado el juego. Añade la línea Debug Mode=1. Salva el fichero y sal. Arranca el juego, carga una partida y pulsa la tecla que tiene los símbolos "*+]" (dos delante de la tecla P). Te saldrá un signo como este >. A continuación teclea DebugMode 1 y saldrá un mensaje que pone "success". Ahora pulsa de nuevo la tecla (*+]) y pulsa TAB para obtener una lista de comandos. A continuación teclea uno de los siguientes códigos:

Setcon x : Configurar constitución X
Setwis x : Configurar sabiduría a X
Setint x : Configurar inteligencia a X
Setstr x : Configurar fuerza a X
Setcha x : Configurar carisma a X
Setdex x : Configurar destreza a X
Nota: No dejes de hacer una copia de seguridad de tu partida salvada antes de modificarla.

Soldier of Fortune II
Elige el mapa

Cambia las propiedades de tu acceso directo y añade +set sv_cheats 1 detrás de tu EXE. Por ejemplo: C:\JUEGOS\SOF2\SoF2.EXE +set sv_cheats. Luego, edita tu fichero base\myconfig.cfg y busca la opción "toggleconsole". Aquí puedes definir cualquier tecla que tú quieras para quitar la consola en el juego. Por ejemplo: bind X "toggleconsole"
Nota: También puedes tratar de editar el fichero myconfig.cfg en el directorio SoF 2 dir/base/ y añadir allí: set sv_cheats "1".
Una vez hagas salir la consola usa alguno de estos trucos:
Raven1: Podrás elegir los niveles desde el menú.
Map : Cargar mapa.

Star Wars. Force Commander
Un poco de ayuda extra



Introduce los comandos como nombre del jugador a fin de activar los trucos en el momento que desees.
“TheWorldIsYours” desbloquea todas las misiones desde el comienzo del juego.
“TheGalaxyIsYours” permite disfrutar de otros trucos durante la batalla, a saber:
Pulsando la tecla “Mayúsculas” junto con “M” procura 500 puntos de mando y la unidad que desees.
“W” con “Control” supone la victoria inmediata.
“Control” junto con “9” levanta la niebla del escenario.
Pulsando la tecla que bloquea el teclado numérico combinada con el asterisco del mismo se consiguen 999.999 puntos de impacto que van a la unidad seleccionada.

Truco del lector

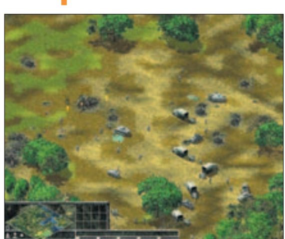
ICEWIND DALE 2
Códigos útiles



Arranca la utilidad de configuración del juego y activa la opción de trucos (Cheats). Ahora, durante el juego pulsa simultáneamente [Ctrl] + [Tab] para acceder a la ventana de la consola. Ahora podrás utilizar cualquiera de estos códigos para obtener la ventaja indicada:
ctrlaltdelete: addgold(<cantidadr>) Conseguir la cantidad de oro indicada
ctrlaltdelete: explorearea() Mapa completo de la área actual de juego
ctrlaltdelete: setcurrentxp(<exp>) Situar la experiencia de los miembros seleccionados al indicado.
ctrlaltdelete: setchapter(<0-6>) Seleccionar el capítulo indicado (0 prólogo)
ctrlaltdelete: createitem("<item>",<cantidad>) Crear el ítem indicado en la cantidad indicada.
ctrlaltdelete: addspell("<hechizo>") El personaje seleccionado obtiene el hechizo indicado.

Edu Cuenca (e-mail)

Sudden Strike 2
Vence sin despeinarte



Pulsa ENTER en cualquier momento del juego, escribe cualquier código de la lista que hay a continuación y vuelve a pulsar de nuevo ENTER.
Omniscience: Sin niebla de batalla.
Blitzkrieg: Victoria de nivel
Koenigstiger: Invulnerable y todas las armas.

The Sum of all Fears
Termina con los terroristas



Durante el juego, pulsa la tecla “º” o la “ñ”, e introduce uno de estos códigos:

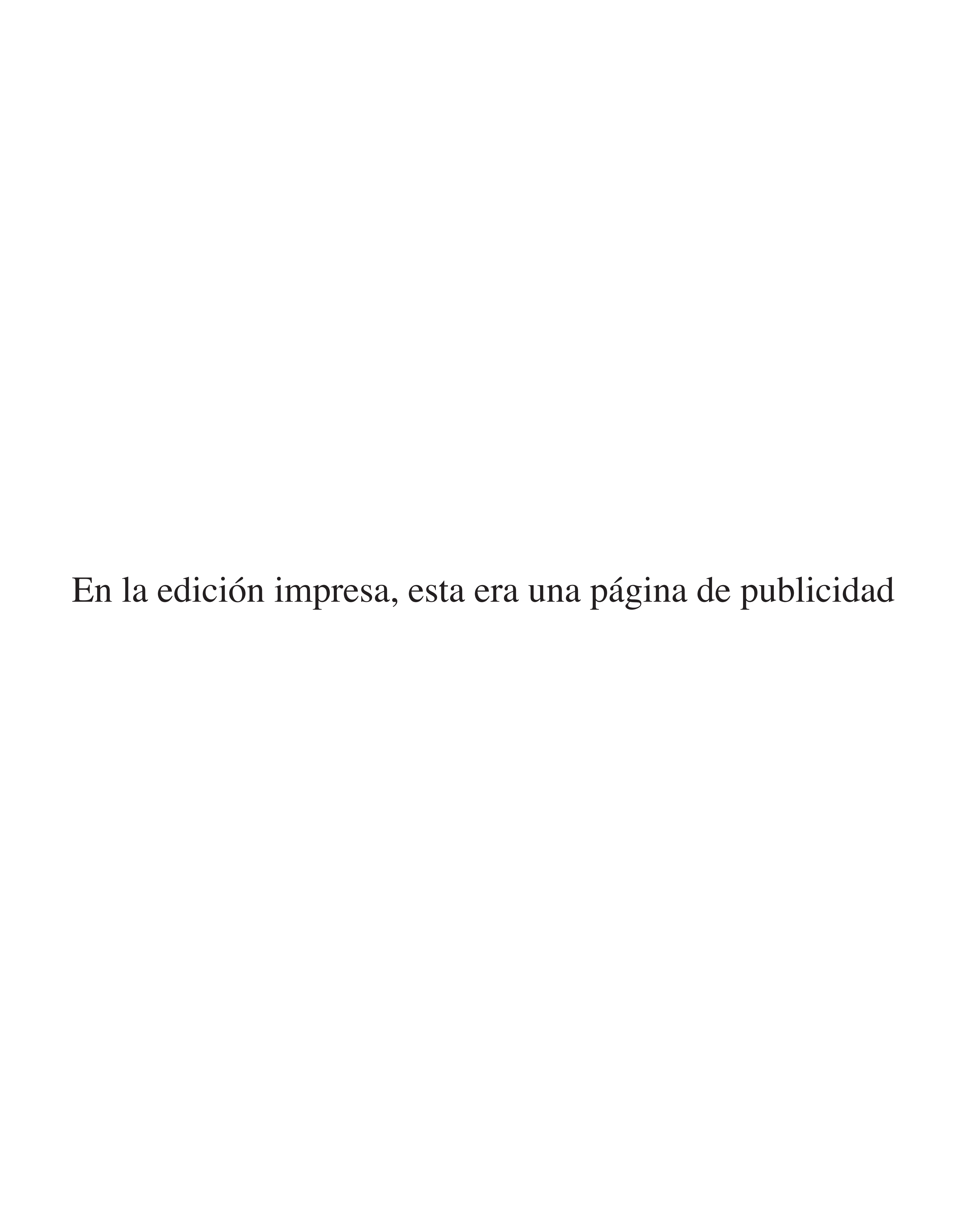
Superman – Modo Dios
Teamsuperman – Modo Dios para el equipo
Run – Correr más rápido
Shadow – Invisible
Teamshadow – Equipo Invisible
Ammo – Munición infinita

Envíanos tus trucos

Si has descubierto algún truco y quieres que lo publiquemos envíanos un e-mail a codigosecreto@micromania.es o una carta a: CÓDIGO SECRETO. HOBBY PRESS, S.A MICROMANÍA C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.

Micromanía

Si tu truco es seleccionado pasarás a formar parte del Tips & Tricks Team y recibirás una camiseta exclusiva.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

LEEME.TXT

¿No sabes cómo resolver un puzzle? ¿Te gustaría saber algo sobre un juego que aún no ha salido? ¿Tu ordenador te está volviendo loco? Has llegado al sitio perfecto: la comunidad de los jugadores de altura.

El club de la aventura



El Gran Tarkilmar

Cosas de la vida

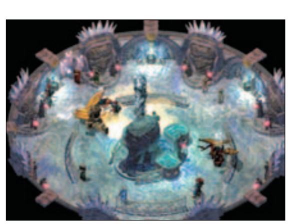
Hace dos años, Justin Chin, creador de «Jedi Knight», abandonó LucasArts para fundar Infinite Machine. Centrada en la consola Xbox, la compañía anunció un arcade de plataformas estilo "Mario", basado en los personajes del comic "Sam & Max". Otro golpe bajo para los aventureros de toda la vida. Pero, a principios de verano, Infinite Machine cerró, dejando libre la licencia. LucasArts no ha perdido el tiempo, y ya ha anunciado «Sam & Max 2», bajo la batuta de Michael Stemmle, guionista de la primera parte y de «The Curse of Monkey Island». Puesto que sólo ha sido anunciado para ordenadores compatibles, es probable que se trate de una aventura clásica. Nunca una cancelación ha sido tan celebrada por los fans del género...

BALDUR'S GATE 2
ROL

Derrotar a un lich

@ Los lichs me dan muchos problemas, ¿me podéis dar alguna estrategia para poder derrotarlos?

José Manuel Besada



Nuestra recomendación es que les hagas gastar sus conjuros antes de entrar en combate cuerpo a cuerpo con ellos. Invoca monstruos desde dentro de la niebla de guerra y mándalos a pelear con el lich. Aunque no veas el combate, los mensajes te informarán de lo que está pasando. Tan pronto como tu enemigo gaste su hechizo de "detener el tiempo", deja de invocar monstruos y lánzate a matarlo personalmente.

Dificultades técnicas

@ Hace un tiempo que «Baldur´s Gate 2» me dejó de funcionar. Después de mucho instalar y desinstalar descubrí que era porque la instalación completa del juego no funcionaba y volví a instalar la normal. Luego me dejaron la expansión, la instalé, pero no me funcionó, así que lo desinstalé («Baldur's 2» también). Ahora cuando meto el Cd de «Baldur's» me dice que ya está instalado, aunque no es así, y cuando le doy a jugar en la reproducción automática no pasa nada. Si meto la expansión, la instalo pero no me funciona, da igual, y además me la instala sin tener «Baldur's 2» instalado. ¿Me podríais ayudar?

Reynold

Elimina todas las carpetas que hagan referencia a «Baldur's Gate» en el registro y luego lo vuelvas a instalar. Para acceder al registro ve a inicio, ejecutar, y escribe "Regedit". Pero ojo con tocar otras carpetas, sólo las de «Baldur's Gate». Haz un "buscar" para encontrarlas fácilmente. Cuando no quede ni rastro, prueba a instalarlo de nuevo.

BIG SCALE RACING
VELOCIDAD

Todos los públicos



@ Quiero comprarle un juego de coches a mi hijo de siete años, pero que no tenga ni un ápice de violencia ni complicaciones en el sistema de control. ¿Podrías indicarme un título idóneo para esta edad?

Andrés Esteban Molina

Pues nada mejor que un arcade sobre ruedas basado en los coches teledirigidos que tiene por título «Big Scale Racing». Los coches están basados en modelos reales y su control es tan sencillo como divertido. El nivel de dificultad básico es ideal para los jugadores inexpertos.

COLIN MCRAE 3.0
VELOCIDAD

Se retrasa

@ Creo que la edición de PC se ha retrasado hasta el año que viene y como no estoy dispuesto a esperar tanto me gustaría saber si va a salir próximamente algún simulador de rallies que merezca la pena.

David Rodríguez

Microencuesta

¿Consideras negativo que los requisitos de «Doom 3» sean tan exagerados?

La carrera por los polígonos y las texturas superó todo límite hace tiempo, y así lo corrobora un respetable 67% de los votos que apoyan la teoría de los bolsillos "agujereados". Pero son muchos (33%) los que creen en el avance tecnológico como una forma de asegurar la diversión. En todo caso, no está de más tener en cuenta que, por lo general, una nueva tecnología hardware no se suele aprovechar al 100% hasta que no lleva un mínimo de un año en el mercado.

El próximo mes:
¿Crees que el próximo «NBA Live 2003» debería incluir a los equipos europeos más importantes en un torneo amistoso internacional?

Sí No

Mándanos tu respuesta a lacomunidad@micromania.es y participa en nuestros sondeos.

Curiosidades

Polizón a bordo...



En «Battlefield 1942» es casi normal presenciar rivalidades por el control de aviones y tanques, pero hasta ahora no habíamos visto a nadie de polizón. El soldado de la foto parece que lo tenía claro: "Yo vi el avión primero, así que no pienso bajarme". No sabemos cómo acabó el asunto, pero dudamos mucho que el piloto se resistiese a la tentación de hacer un looping...

LucasArts, sin casa



Lucasfilm tiene pensado invertir 300 millones de euros para construir, en plena bahía de San Francisco, una megasede que albergará a THX, LucasArts, etc. Desde entonces, ecologistas encadenados a los árboles, y otras protestas, han obligado a reducir el tamaño de los edificios, y puede que no llegue a construirse. ¿Afectará a la futura producción de sus juegos?

¿Quieres formar parte de nuestra comunidad?

Participa en las secciones de La Comunidad, enviando tu aportación por e–mail a lacomunidad@micromania.es o por carta a Hobby Press, S.A. Micromanía, LA COMUNIDAD C/De los Vascos, 17. 28040 Madrid



No olvides indicar tus datos personales. Entrarás en el sorteo de 25 camisetas exclusivas de Micromanía.



Estás de suerte, porque Microsoft está a punto de publicar «Rallisport Challenge», un juego de rallies con la licencia oficial de constructores de WRC como Citroën y Ford y una realización técnica que aprovecha todo el potencial del hardware más avanzado.

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3

SIMULACIÓN

¿Para cuando?



@ Tanto hablar del nuevo simulador de Microsoft y todavía no sabemos cuándo nos lo podremos echar a la cara. ¿Se sabe algo?

Ricardo P.

Fuentes fiables de Microsoft nos han confirmado el mes de noviembre (muy posiblemente a mediados) como la fecha definitiva para el lanzamiento. Esperemos que no haya cambios aunque estando cerca la campaña navideña no se podría retrasar mucho la salida de «Combat Flight Simulator 3». Ya queda menos.

CONFUSIÓN DE CHIPS

HARDWARE

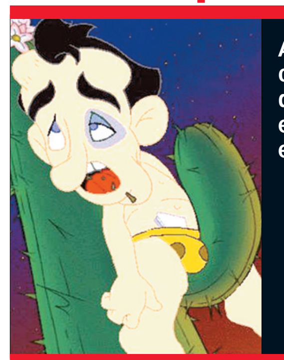
¿GeForce 4 MX= GeForce 2?

@ Tengo un Pentium III a 1 GHz con 256 MB y una tarjeta gráfica GeForce 4 MX460 de última generación. Estoy aburrido de configurar el juego «Moto GP» y no consigo el ajuste necesario a una resolución de 1024x768 para ver los gráficos con una calidad aceptable sin comprometer la tasa de fps ¿Qué configuración hay que tener para disfrutar de esta resolución?

Raúl Martínez

Una vez más la política de nVidia lleva a la lógica confusión. La gama GeForce4 MX integra el chip NV17 que, básicamente, es una actualización del núcleo de una GeForce2. Por lo tanto, está muy lejos en prestaciones y funciones 3D soportadas por hardware de la gama GeForce4 Titanium (chip NV25), hasta al punto de que, a nuestro entender, no debería llamarse GeForce4. En suma, con tu hardware actual es complicado que puedas jugar a 1024x768, pero seguro que bajando a 800x600 no tienes más problemas con eso.

Pasatiempos 1



A ver si sabes decirnos cómo ha llegado el bueno de Larry a encontrarse en esta lamentable situación, en «Leisure Suit larry VII».

A) Ha sido coceado.
B) Se ha caído de un edificio en llamas
C) Le han echado de la discoteca

CONQUEST FRONTIER WARS

ESTRATEGIA

Campeonato Galáctico

@ Estoy encantado con «Conquest Frontier Wars», y me gustaría saber si existe algún campeonato donde demostrar que soy uno de los mejores almirantes estelares a este lado del Universo.

UFO



Desde hace unos meses se está organizando el primer gran torneo 2k2 basado en «Conquest Frontier Wars». Si te sientes lo bastante fuerte como para intentarlo y embarcarte en esta cruzada estelar aquí tienes la dirección URL en la que podrás inscribirte: http://dynamic4.gamespy.com/~conquest/tourney/

Armas de fuego



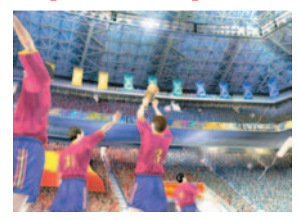
No es la primera vez que en un juego de rol de fantasía aparecen armas futuristas, pero sin duda «Dungeon Siege» es el que ha llevado el concepto más lejos. Nada menos que lanzallamas, lanzagranadas y ametralladoras forman parte del arsenal de los personajes. De hecho, es técnicamente posible tener a todo un grupo equipado sólo con armas de fuego.

Aterrizaje forzoso



Aún no tenemos claro si el novatillo de la foto intentaba aparcar su caza-bombardero japonés en doble fila, o por el contrario deseaba sacrificar su vida para destruir el barco enemigo como buen kamikaze. Lo que sí es seguro es que nadie imaginaba que el avión quedaría en semejante postura. Lo malo de todo eso es que volver a despegar iba a ser más complicado.

España campeona



No hay duda de que la selección nacional mereció al menos llegar a la final del pasado Mundial de fútbol, y son miles los aficionados que, ante tanta frustración, decidieron al menos ir a por el título en «Mundial FIFA 200», donde no hay sospechosas ayudas a los equipos anfitriones. En el juego de EA, Corea ni siquiera suele pasar de la primera ronda.

Pasatiempos 2



¿Sabrías decirnos quién es el jugador que aparecerá en la portada de «NBA Live 2003»?

A) Kobe Bryant.
B) Jason Kidd
C) Kerry Kittles
D) Alan Iverson

Lenguas de trapo

"Mis colegas se enfadaron cuando añadí elementos de acción a «Indiana Jones y la Última Cruzada». Me llamaron maleducado, era como comer con el tenedor equivocado."
Hal Barwood, creador de los juegos de Indiana Jones

"«Duke Nukem Forever» no verá la luz hasta que no estemos absolutamente satisfechos con el resultado. El personaje es demasiado valioso como para echarlo a perder con un juego mediocre."
Scout Miller, gerente de 3D Realms.

"Mi momento preferido en la historia (de «WarCraft 3») es cuando Arthas le explica a su padre que las cosas han cambiado en Lordaeron. La primera vez que terminé la campaña de los humanos, no tuve que ver la escena cinemática 4 veces."
Bill Roper de Blizzard Entertainment.

"La cifra de ventas es la única medida del éxito. No queremos crear videojuegos aclamados por la crítica como «System Shock» o «Deux Ex» que luego fracasen comercialmente."
Scout Miller, gerente de 3D Realms.

"Estoy muy satisfecho con la acogida que ha tenido «Return to Castle Wolfenstein», y creo sinceramente que en un futuro no muy lejano destronará a «Counter-Strike»."
Todd Hollenshead, de Id Software

"Empecé a jugar con los videojuegos con 9 años, la misma edad en que me inicié en el monopatín, y ahora tengo mis dos pasiones unidas."
Tony Hawk

Escuela de estrategas


El Miliciano Partizano

Historias Paralelas

En esta telegráfica revisión del estado del Género, no acostumbramos a reflexionar sobre cuestiones como el argumento. Pero este mes tenemos la obligación de desobedecer esa costumbre, ya que se encuentran implicados dos títulos insignia: «WarCraft III» y «StarCraft». Después de dedicar muchas horas a los dos juegos de Blizzard, ocultar que existen similitudes entre ambos supone faltar a la verdad. Los puntos críticos de ambos argumentos convergen: una pareja de héroes separados por el destino (Kerrigan-Jaina, Raynor-Arthas, aunque el género se invierte), la desobediencia, la repentina alianza entre los que eran enemigos. Aunque en los dos juegos la historia de fondo ha estado magistralmente elaborada, se agradecería un esfuerzo creativo del guionista (Chris Metzen). De todas formas, perdonar es de sabios: «Warcraft III» es tan bueno...

COUNTER-STRIKE
ACCIÓN

¿Cómo instalarlo?



Hola, tengo «Half-Life» normal, y no sé exactamente lo que tengo que hacer para instalar «Counter-Strike». ¿Podríais darme una referencia paso a paso?

José Catalán

Instala el juego original sin ningún parche y a continuación descárgate la última actualización de «Half Life» en español desde la web de Sierra (www.sierra.com). Asegúrate de que el archivo que bajas es el "shl1110.exe". Luego acude a "www.counter-strike.net" y descárgate el fichero correspondiente a la versión 1.5 "csv15full.exe ". Por último, lo que tienes que hacer es instalar primero el parche correspondiente a «Half Life» y a continuación el instalador de «Counter–Strike».

CUELGUES EN LOS JUEGOS
HARDWARE

Exceso de calor

Tengo un AMD Athlon 1.500 XP, 256 RAM y tarjeta gráfica nVidia Riva TNT2. El equipo se cuelga con bastante frecuencia, especialmente en los juegos ¿a qué puede ser debido?

José Luis Gallego

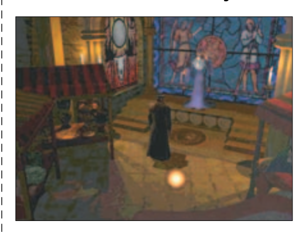
En primer lugar debes utilizar el software de gestión de temperatura que se entrega con tu placa base para comprobar la temperatura de la CPU después de jugar o inmediatamente después de reiniciar después de un bloque. Si supera los 70 grados es que tienes un problema de acumulación de calor, cambia el conjunto disipador/ventilador por uno de mayor calidad e instala un ventilador en la caja que mueva aire a su interior, mientras que puedes colocar otro que lo extraiga para que se cree una corriente de aire. Si siguen los problemas, es posible que sea la TNT2.

DISCWORLD NOIR
AVENTURA

La mazmorra del patricio

Me han encerrado en la cárcel del palacio de Ank-Morpork, y por más que busco algún objeto para escapar, no encuentro ninguno. ¿Cómo salgo de allí?

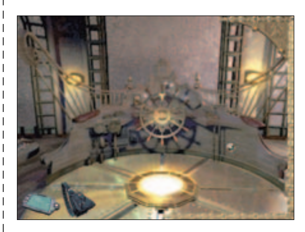
Pablo Skywalker



Sólo podrás escapar sí... Te quedas quieto. Tras unos segundos sin moverte, aparecerá una rata, que se escabullirá por una grieta en el muro. Examina la grieta para abrir un hueco que comunica con el taller de Leonardo. Habla con el inventor y examina la ventana. A los pocos segundos, Nobby regresará y liberará a Lewton por falta de pruebas.

EL SECRETO DEL NAUTILUS
AVENTURA

El timón de la nave



Hola a todos. ¿Podéis echarme una mano en el juego «El Secreto del Nautilus»? He conseguido llegar hasta el timón del submarino, pero hay un puzzle que no sé cómo resolver. ¿Qué tengo que hacer?

Oscar Sanz

Si te fijas bien, verás que el centro del timón tiene algunos huecos donde encajan las piezas que hay en la parte izquierda. Coloca dichas piezas en los agujeros. Es fácil, cada una de ellas sólo encaja en un sitio. Observa que pueden girar. Lo que tienes que hacer es mover dichas piezas hasta formar el logotipo del Nautilus –una gran letra "N". Cópialo en un papel –lo tienes en cualquier puerta de la nave-, y después gira las piezas hasta conseguir que las rayas formen la mencionada letra "N".

EMPIRE EARTH
ESTRATEGIA

Expansión esperada



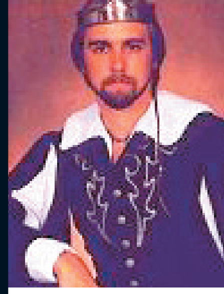
¿Tiene Sierra la intención de publicar alguna expansión para «Empire Earth»?

CarloMagno

Sí. «The Art of Conquest» (así se llamará) está previsto que salga a la luz a finales de año. Desarrollada por un estudio independiente, Mad Doc Software, la expansión oficial aportará una

Quién es quién

Richard Garriot: Lord British



ES HIJO DE UN ASTRONAUTA de Skylab, Owen Garriot. Al igual que su padre, desde muy pequeño estuvo interesado por todo lo que tuviera que ver con tecnología.

SU PRIMER JUEGO se llamó «Akalabeth», y lo creó en 1979, mientras estaba trabajando en una tienda de ordenadores. El propietario de la tienda le convenció de publicarlo, así que acabó produciendo 16; 15 de los cuales vendió en la propia tienda. Luego, un editor de California compró los derechos de distribución, dándole a Garriot su gran oportunidad.

«ULTIMA I» llegó un año más tarde, y utilizó buena parte del código y los gráficos de «Akalabeth». Consistía en 3.000 líneas de código BASIC y ocupaba menos memoria que una textura de un juego moderno.

DOS AÑOS MÁS TARDE, Garriot tenía listo «Ultima II», un juego, mezcla de fantasía y ciencia-ficción, que, según Garriot, concluyó su "periodo de aprendizaje".

LA AUTÉNTICA CONSAGRACIÓN de Richard Garriot como gurú de los juegos fue «Ultima IV» (1985). Por primera vez aparecía la figura del Avatar como protagonista, e introdujo el concepto de moralidad y virtud, que resultaron revolucionarios para la época.

SU TÍTULO FAVORITO DE LA SERIE es el séptimo, el cual está considerado por muchos como uno de los mejores juegos de rol jamás realizados. Introducía una nueva amenaza en la línea argumental, el Guardián, pero retenía los valores morales y virtudes de las anteriores entregas.

SE CORONÓ REY de su propio mundo de rol, con «Ultima Online», el primer juego online de rol con un mundo persistente, que revolucionó la industria y que tiene miles de aficionados en todo el mundo.

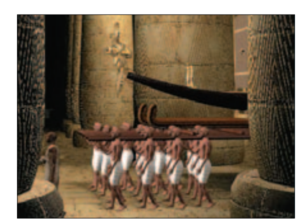
TRAS LA COMPRA DE ORIGIN por parte de Electronic Arts y el subsiguiente fracaso de «Ultima VIII» y «Ultima IX», Garriot abandonó la compañía. En la actualidad, prepara el triunfal regreso de Lord British en un proyecto secreto que pronto, esperamos, se dará a conocer al mundo.

nueva Época a la Humanidad -la Edad Espacial (2200-2300 d.C.)- y tres campañas inéditas (una en la Antigua Roma, otra en el frente oriental de la II Guerra Mundial, y una tercera en la Asia del siglo XIV). Por si todo esto fuera poco, incluirá nuevas unidades y habilidades para las civilizaciones existentes.

EGIPTO 1156 A.C.

AVENTURA

La tumba del noble



Estoy bloqueado en la tumba del noble. He conseguido el boomerang y el cuchillo, pero la enviada de Cobra me dice que le dé el nombre del culpable. Me estoy volviendo loco porque no sé qué hacer ahora.

Joan González

Usa la estopa en la lámpara para iluminar la sala. Usa el cuchillo en la pared para encontrar el pasadizo oculto. Habla con el escriba del otro lado, y sal al patio para charlar con la enviada, que te pedirá el nombre correcto. Compara las casillas de la pared con las que aparecen en el mensaje codificado. Acerca la número ocho, y coloca encima el documento secreto. Enseña el resultado a la enviada para continuar el juego.

ENCENDIDO MISTERIOSO

HARDWARE

Módem despertador

Mi ordenador, por extraño que parezca, se enciende cuando llaman por teléfono a mi casa. Me imagino que es porque tengo compartida la línea con el módem analógico que conecto al ordenador, ¿hay alguna forma de solucionarlo sin tener que desconectar el módem?

Anónimo

Tienes que entrar en la configuración de la BIOS de la placa base y desconectar la opción "Wake on Lane or PCI Modem".

FIFA 2002

DEPORTIVOS

Nueva indumentaria

Me gustaría saber si es posible editar los gráficos del equipamiento de los jugadores para adaptarlos a los diseños de esta temporada.

Urenda Salas



En la página web www.fifa2002.com puedes encontrar los ficheros gráficos actualizados de los equipos con más solera de la Primera División, así como un editor gráfico para que tú mismo puedas alterar los diseños de las camisetas, pantalones, calcetines y botas.

Pasatiempos 3

¿Qué figura legendaria de la Historia sirve de eje a la campaña española de «Medieval: Total War»?



A) Curro Jiménez.
B) El Jabato.
C) El Cid.
D) El Capitán Trueno.

Pasatiempos 4

Busca la respuesta correcta:

1. ¿Cuál de estos juegos no permite conducir vehículos?
A) C&C: Renegade
B) R. to C. Wolfenstein
C) Battlefield 1942

2. ¿Cuál de estos juegos basados en en la saga Star Wars nunca apareció en PC?
A) S.W.: Starfighter
B) S. W.: Episode I Racer
C) S.W.: Jedi Power Battles

3. «The Thing» está basado en una película de:
A) Kubrick
B) Carpenter
C) Almodóvar

Elegidos para la gloria



WORLD AT WAR: Los chicos de "www.battleforeurope.com/" han tenido una idea genial. En lugar de hacer un torneo de «Battlefield 1942» al uso, han dividido el territorio europeo en zonas dominadas por el eje y áreas protegidas por los aliados, de forma que podamos enrolarnos en cualquiera de los dos bandos y así luchar por la dominación de Europa. Quién sabe, igual cuando acabe el torneo todo el mundo habla japonés y alemán... No te lo pierdas...

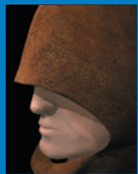


CAMPEON VIRTUA TENNIS: Todo un éxito de participación ha sido el primer "Torneo Nacional Virtua Tennis", organizado por Planeta Interactive y OvertheGame. El pasado 27 de agosto se celebró en el centro overthegame de Born, en Barcelona, la gran final. El vencedor del torneo fue Xixa, curiosamente después de caer en la primera ronda de la final y ganar la repesca, haciendo honor a aquello de "la esperanza es lo último que se pierde".



EMPIRE EARTH: Ya ha empezado la cuenta atrás para el comienzo del «Empire Earth World Championships», el torneo de «Empire Earth», dotado nada más y nada menos que con 20.000 dólares en premios. Si quieres participar es necesario que seas mayor de edad, y que estés debidamente registrado en la base de datos de la organización del evento (empireearth.sierra.com). Recuerda, sólo puede quedar uno.

Maníacos del calabozo



Schmendrick

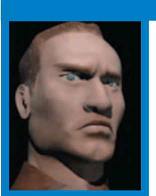
¿Está, o no?

Neverwinter Nights» ya está aquí y todos los aficionados al buen rol para ordenadores compatibles están de enhorabuena. Bioware ha creado una nueva obra maestra y toda la crítica especializada, Micromanía incluida, ha caído rendida a sus pies. Sin embargo, compruebo que los lectores no se han puesto a votar masivamente por este juego en los rankings. Aunque, espera, quizá... ¿no será que está, pero no está? Suele ocurrir; son, ni más ni menos, que los riesgos que se corren cuando un título se retrasa en España mientras está disponible en otros países. De repente, la distribuidora tiene la idea feliz de traer unas cuantas copias en inglés (para evitar la importación paralela, dicho sea de paso), que sólo unos privilegiados consiguen antes de que se agoten, pero la mayoría de jugadores que están esperando el título en castellano tienen que hacerlo varios meses más, pese a las brutales expectativas que había levantado. Y me da que esa no es la vía adecuada para satisfacer a seguidores (y compradores) de ningún género.

La Comunidad

SÓLO PARA ADICTOS

Zona arcade



El Agente Ryan

Jugadores fratricidas

Es evidente que para muchos internautas las normas de etiqueta carecen de importancia, y está demostrado cualquiera puede llegar a boicotear divertidas partidas online por puro placer. Sin embargo sigo sin entender cómo todavía hay gente que se divierte fastidiando a otros usuarios en un videojuego. Conectaos a un servidor de «Battlefield 1942» con el "fuego amigo" activado y os toparéis con decenas de usuarios empeñados en derribar aviones aliados, acribillar compañeros o sabotear vehículos de otros jugadores. Ante semejante situación, se impone la necesidad de un sistema de castigos automáticos que no requieran de monitorización humana. «Counter-Strike» fue de los primeros en penalizar al usuario con un inclemente sistema de "ojo por ojo". ¿Pero no sería mucho más sencillo jugar simplemente a divertirse y dejar en paz a los demás?

FIFA 2003

DEPORTIVOS

Base de datos

@ Me gustaría saber si EA Sports tiene pensado mejorar la base de datos en el próximo «FIFA 2003», porque creo que hasta ahora ha sido uno de los puntos flojos de la serie.

Álvaro Gimeno



«FIFA 2003» incluirá más de 10.000 jugadores realizados con todo lujo de detalles en su aspecto físico y habilidades de juegos. Además, la base de datos incluirá 450 equipos repartidos en 16 ligas oficiales y los campeonatos europeos, entre los que debutará una nueva competición, "Campeonato de clubes", parecida al proyecto de la "superliga europea".

Novedades

@ Como todos los años, me pregunto si «FIFA 2003» aportará los suficientes cambios como para que merezca la pena comprarlo, ¿podrías decirme las novedades más importantes y cuando se espera que salga a la venta?

Juan Páramo

Los cambios más importantes van a afectar a la jugabilidad, con un nuevo motor de IA mucho más complejo para reflejar la verdadera habilidad de los jugadores. El sistema de juego, en especial la dinámica del balón, se está mejorando para aumentar el realismo, apostando por la simulación en lugar del arcade y haciendo hincapié en el juego de equipo. El control del balón es más abierto y tanto los pases como los tiros a puerta exigirán mayor puntería por parte del jugador, es decir, que no serán tan "automáticos". La fecha oficial de publicación es el próximo 13 de octubre.

FINAL FANTASY

ROL

¿Llegará a PC?



@ ¿Sabéis si va a salir «Final Fantasy X» para PC como ya pasó con «Final VII», etc…? Y si es así, ¿cuándo?

Pablo Gómez

Del X todavía no hay nada confirmado, pero el XI, con eso de que es un multijugador online, se comercializará para PC.

FLIGHT SIMULATOR 2002

SIMULACIÓN

Sobre el idioma



@ Me estoy pensando comprar un simulador de vuelo y he pensado en «Flight Simulator 2002» la edición NO Profesional. ¿Me podríais decir si está totalmente traducida y doblada al castellano?

Alex García

Estás de enhorabuena ya que ambas versiones están completamente traducidas y dobladas al castellano, diferenciándose únicamente por la inclusión de algunos aviones extra y otros pequeños detalles.

GORASUL

ROL

Llegar a Cuafu

@ ¿Tras acabar la torre de Cuafu, cómo llego al desierto ése donde ha escapado? Me falta un mago para completar el círculo (tengo a Jenai, la bruja, el mago elfo y yo mismo), dónde está?

Daniel Navarro Pastor



El quinto mago es el propio Cuafu, no te preocupes que ya puedes ir a ponerle las pilas. Para llegar a su ciudadela flotante necesitas una poción de levitación. Los ingredientes están en el propio laboratorio de Cuafu, en su torre, no tienes más que mezclarlos siguiendo las instrucciones que los acompañan.

GRAND PRIX 4

VELOCIDAD

Limitaciones gráficas



✉ Tengo un Pentium 4 a 1.6 GHz con una tarjeta gráfica GeForce2 MX440 y 256 MB de RAM, y al jugar a una resolución de 1024x768 con los efectos gráficos avanzados ac-

A debate

¿Estaríais dispuestos a pagar por descargar aventuras antiguas de la web de sus creadores?

El "Abandonware", es decir, ofrecer gratuitamente programas descatalogados, demuestra que hay mucha gente interesada en jugar a los clásicos. No los venden en ninguna tienda, pero descargarlos de una web, aunque sea gratis, es ilegal. ¿Cómo solucionar esto? Una posible alternativa es que las compañías ofrezcan sus clásicos en su propia web, en formato descargable, por un módico precio. La mayor parte de las personas que nos han escrito no parecen estar de acuerdo. Muchas respuestas, como la del anónimo Kraken, son viscerales: "¿Para qué pagar si puedo conseguir los juegos viejos en Internet?". Es cierto, pero es ilegal, y muchos no funcionan bien. Otro gran grupo apuesta por el binomio "legal, pero gratis". Como dice María Sánchez: "Ya sacaron dinero en su momento, que ahora los pongan en su web, pero que los regalen". La solución de Ismael "Calavera" también es interesante: "Lo mejor sería que los regalasen con las continuaciones. Por ejemplo, si me compro «Broken Sword III», que en el CD vengan la primera y segunda parte, que ya son viejos". Otros, como Javier Carvajosa, lo tienen claro: "No me importaría pagar 4 o 5 euros por «Day of the Tentacle», si LucasArts lo arregla para que el sonido funcione en Windows XP".

Se trata de una iniciativa original, con la ventaja de que las compañías no tienen nada que perder, sobre todo si el juego funciona en los sistemas actuales. ¿Quién será la primera en atreverse a ofrecer sus clásicos en formato descargable?

Para el mes que viene os proponemos lo siguiente: El salto que están experimentando los juegos de rol a las 3D... ¿Piensas que es bueno porque aumenta la espectacularidad? ¿O es malo porque "encarece" los requisitos?

¿Quieres ser nuestro Espontáneo? Manda tu foto y tu frase a cualquiera de las direcciones de esta sección.

tivados no consigo que la velocidad sea fluida en las zonas más recargadas o cuando hay muchos coches en pantalla. ¿Qué opciones creéis debería desactivar?

Alberto Sanz

La limitación de tu equipo está en la tarjeta gráfica, con unas prestaciones poco acordes con el potencial de un Pentium 4. No obstante, y mientras no tengas pensado dar el salto a una aceleradora 3D más potente, obtendrás una animación fluida si desconectas las funciones de mapeado dinámico y el mapeado de relieve, que consumen gran cantidad de recursos y su ausencia tampoco disminuye sensiblemente la calidad gráfica del juego.

GRAND THEFT AUTO III

VELOCIDAD

Diseñar coches

@ Soy un fan de «GTA3», pero me gustaría diseñar mis propios coches, ¿me podríais decir alguna página desde donde bajar mods y utilidades de edición?

Cosme Torandell



En la página www.gta3files.com tienes una sección dedicada a los mods y a los programas de edición.

No arranca en Windows XP

@ No consigo que este programa funcione con la versión de DirectX de Windows XP. ¿Necesito una versión más actual de DirectX o es que este juego es incompatible con XP y debe ser ejecutado en modo Windows 98?

Alex García

En www.gta3.com, este programa es compatible con Windows XP pero en algunos sistemas es necesario tener instalado un parche de Microsoft que soluciona algunos problemas en juegos bajo Direct3D, tienes el enlace en http://www.gta3.com/?zone=troubleshooting
Si no soluciona el problema, te recomendamos que actualices los controladores de tu placa base y tarjeta gráfica con los específicos para Windows XP.

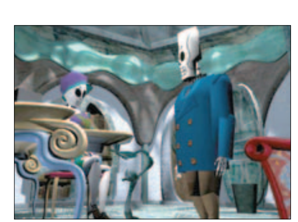
GRIM FANDANGO

AVENTURA

Consigue un buen cliente

@ Necesito una ayudita (AYUDAZA en realidad) en el juego «Grim Fandango». He conseguido ir a la Tierra de los Vivos con el conductor pero ahí me he quedado pillado. ¿Podrías echarme una cuantas manitas?

Francisco Flores



Manny siempre recoge a los peores clientes, así que tiene que interceptar un mensaje de Dómino en la máquina con tubos donde se distribuyen los encargos. Pide dos gusanos muertos en la feria para que te den dos globos, llénalos de espuma de embalar en la máquina –un compuesto en cada globo-, y métélos en el tubo de mensajes de la oficina de Calavera. Baja hasta la máquina atascada, y mueve el cerrojo para que la puerta no se cierre. Después coge una carta de la baraja, en la oficina, agujeréala con la perforadora de la mesa de Eva, e introdúcela en la ranura del tubo, dentro de la máquina. Interceptarás un mensaje de Dómino para obtener un cliente de primera clase.

IL 2 STURMOVIK

SIMULACIÓN

Más misiones

@ Después de dedicar muchas horas a este estupendo juego me gustaría saber si está previsto lanzar alguna expansión oficial.

Shark T.



En principio está prevista una expansión oficial en los próximos meses. Además, en la web oficial (www.sturmovik.com) puedes bajarte misiones realizadas con el editor del juegos.

EL ESPONTÁNEO

“Adaptaciones como «The Thing» me devuelven la fe en los juegos... y en el cine”

Rafael Garrido (Madrid)

Locos del volante

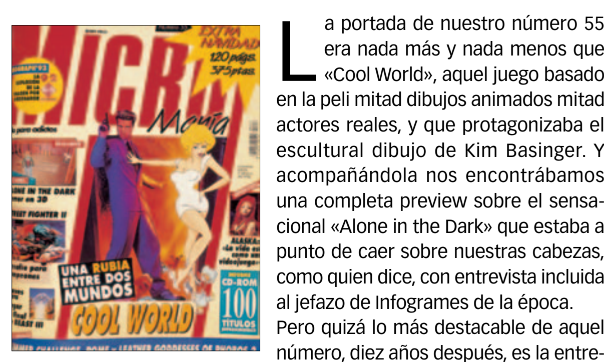


Warrior

Fechas de lanzamiento

El mes pasado me deshacía en prometedores halagos hacia «Colin McRae 3.0», pero el retraso de la versión PC hasta comienzos de 2003 invita a cierto recelo en lo que se refiere a las fechas de lanzamiento. Y lo peor es que no se trata de un caso aislado; son varios los programas cuyas versiones para compatibles salen con bastante retraso respecto a las versiones de consola. ¿Por qué? No existe niguna razón técnica por la que versiones de PC y Xbox, por ejemplo, que muchas veces son realizadas por el mismo grupo de programación, afronten distintas fechas de lanzamiento. Los usuarios de PC, cuando un juego ofrece varias versiones simultáneas, parecen quedarse en ocasiones “para después”. ¿Alguien nos lo puede explicar, por favor? Se arguyen razones de pruebas de compatibilidad de hardware, que aceptamos; pero mucho más no puede haber, y esas pruebas se pueden programar desde casi el comienzo del desarrollo. ¿Acaso no les importa a las compañías jugarse el prestigio y la fidelidad de los jugadores?

Hace 10 años



La portada de nuestro número 55 era nada más y nada menos que «Cool World», aquel juego basado en la peli mitad dibujos animados mitad actores reales, y que protagonizaba el escultural dibujo de Kim Basinger. Y acompañándola nos encontrábamos una completa preview sobre el sensacional «Alone in the Dark» que estaba a punto de caer sobre nuestras cabezas, como quien dice, con entrevista incluida al jefazo de Infogrames de la época.
Pero quizá lo más destacable de aquel número, diez años después, es la entrevista que realizamos a Alaska y a Nacho Canut, que ahora triunfan con su nuevo disco en todas las radios, y que en aquel entonces (que ya eran muy famosos) acababan de montar nada más y nada menos que un estudio de software. Como curiosidad añadir que el juego favorito de Alaska, en aquellos tiempos, era «Sonic» de Megadrive; el de Nacho Canut era «Mickey Mouse, Castillo de Ilusiones». Por último, decir que nuestro megajuego era uno de los juegos más famosos de todos los tiempos: «Street Fighter II», que acababa de salir en su versión para Super Nintendo, y que estaba preparándose para PC, entre otras plataformas.

El juego del mes



Elige de entre todos los juegos comentados en la sección de reviews, en este número de Micromanía, tu juego favorito y envíanos un e-mail el buzón de la Comunidad.
Este mes la redacción de Micromanía ha decidido seleccionar «Mafia», aparte de por la calidad del juego, por la devoción que aquí sentimos por la saga de “El Padrino” y por todo lo que huela a gangsters.
Vuestro juego favorito del mes pasado ha sido el espectacular «Medieval Total War».

Planeta virtual


Comandante Harris

Megaherzios al galope

Hubo un tiempo en el que los simuladores evolucionaban tecnológicamente de forma progresiva a costa de exigir cada vez más y más equipo hasta el punto de que era el software el que tiraba del hardware. Ahora las guerras comerciales entre Intel y AMD han desatado una escalada imparable que hace que los programadores no tengan que "exprimir" recursos para funcionar con menos MHz. ya que las velocidades de los procesadores avanzan sin freno. El hardware ofrece más de lo que el software necesitaría y eso influye en unos títulos mejorados en la creencia de que todo vale. Por desgracia la realidad es diferente y unos requisitos técnicos excesivos pueden alejar al público de un género como la simulación que no anda muy sobrada, precisamente. Democratizar un juego, es decir, hacerlo apto para el mayor número de ordenadores, siempre ha sido una buena política.

JEDI OUTCAST
ACCIÓN

¡Maldito Yavin!

@ Me gustaría saber cómo avanzar en la parte en la que nos encontramos con una vaina de rescate en el nivel de Yavin. En vuestra guía del nº 89 no queda claro cómo continuar.

Javier García Retuerta



En lugar de intentar atravesar la nave de aterrizaje deberás ponerte frente a ella (algo alejado) y buscar entre las paredes de alrededor un pequeño chorro de agua desde el que podrás encontrar un pasaje subterráneo (si te agachas o buceas).

Nuevos Skins

@ Me acabo de comprar «Jedi Knight 2» y me gustaría saber dónde puedo conseguir personajes como Darth Maul o Darth Vader para el modo multijugador.

Nico

En la página www.jediknightii.net tienes una sección de modelos (models) en la que encontrarás todos los personajes que puedas imaginar... Desde el aterrador Vader hasta el archiconocido Jango Fett.

JOYSTICKS
HARDWARE

Control de timón

@ He observado que en algunos simuladores de vuelo existe la opción de configurar el timón del avión para usarlo con un periférico diferente al joystick. ¿Cómo se llama?, ¿requiere un puerto especial en el ordenador?

Miguel.



Para controlar el timón de dirección de los aviones en los simuladores de vuelo para ordenadores compatibles, existen unos pedales que reproducen los que se pueden encontrar en los aparatos reales.
Suelen conectarse al ordenador directamente y el joystick es el que se conecta a los pedales. Los joystick más completos, especiales para simuladores, pueden incluir este accesorio en ocasiones aunque también lo puedes conseguir por separado.

LOS SIMS
ESTRATEGIA

Personajes famosos

@ Me encantan «Los Sims» y me gustaría saber si hay parches para bajar Sims de personajes famosos.

Juan Val



En efecto, existe ficheros que permiten añadir personajes famosos al juego, desde Spiderman a Darth Vader, pasando por los héroes de "El Señor de los Anillos". Echa un vistazo en las siguientes webs –los personajes en este juego suelen llamarse "skins":
www.simsplus.com
www.skindex.net
www.ciudadfutura.com/lossims
www.romansims.com

MIDTOWN MADNESS 2
VELOCIDAD

Escenario secreto

@ En «Midtown Madness 2», concretamente en la ciudad de San Francisco, se puede ver desde el puerto una isla con un faro, y quisiera saber si se puede acceder a esa isla y cómo.

Sergio Luengo Iglesias



Lo hemos intentado con varios trucos, pero no hemos alcanzado la isla. De todas formas te recomendamos que visites la página no oficial http://www.hypertony.co.uk/mm2/ donde puedes encontrar muchos trucos, un chat y un foro donde habrá, seguro, un montón de cosas que te interesarán.

MODS A GO-GO
ACCIÓN

¿Dónde?

@ ¿Dónde puedo encontrar mods de los juegos «Half-life», «Quake III» y «Serious Sam». También dudo entre comprarme «GTA III» o «Duke Nukem M.P».

Fermín Martín



¿Te ha tocado?

A continuación publicamos la relación de los ganadores del concurso «CRAZY TAXI».

CAMISETA + JUEGO CRAZY TAXI (PC)

Juan A. Rull Puertas	Almería
Ignacio García Gamero	Badajoz
Juan C. Flores Valades	Badajoz
Rafael Florit Amengual	Baleares
Jordi Hervás Vigueras	Barcelona
Ricardo Imaña Idrach	Barcelona
Sergio Corchero Sánchez	Ciudad Real
Jorge Alcolea Coronel	Ciudad Real
Francisco Romero Martínez	Granada
Alvaro Rodríguez Salvador	La Rioja
Eduardo Jorge Ramos	La Rioja
Guillermo Alonso Navajo	Madrid
Héctor Martínez Oria	Madrid
Alejandro Juárez Andrés	Murcia
Rodolfo De León Marante	S/C Tenerife
Nicolás Auditore Brichete	Toledo
David Jiménez León	Valencia
Raúl Llorente Galindo	Valladolid
Javier L. Barrios Bardavio	Zaragoza
Guillermo Casanova Martín	Zaragoza

La Web del mes

Huevos de pascua
www.eeggs.com



Todos los meses, llegan cartas de lectores que desean localizar los Huevos de Pascua que esconden muchos programas. Así se denomina a los pequeños secretos en forma de estancias secretas, minijuegos, bromas, u homenajes. Nada mejor que visitar "The Easter Web Archive", una web que recoge más de 5000 Huevos de Pascua escondidos en los videojuegos, aplicaciones, películas, series de televisión, y otros medios. Si queréis jugar al minijuego de «Spy Hunter» en Excel 2000, encontrar el X-Wing escondido en el pantano de «La Fuga de Monkey Island», o descubrir a ET en «La Amenaza Fantasma», aquí encontraréis estos y otros 5.000 secretos...

En "planethalflife.com", "planet quake.com" y en "seriouszone.com" encontrarás todos los mods que necesitas. Si tienes un PC potente, te recomendamos «GTA III», ya que sus posibilidades son mucho mayores que las de «Duke Nukem M.P» y le sacarás mucho más partido. En cualquier caso «Duke Nukem» es una opción agradecida.

MUNDIAL FIFA 2002

DEPORTIVOS

A codazo limpio

@ Estoy bastante satisfecho con el que considero el primer simulador de la serie FIFA, pero creo que tiene el defecto de la excesiva dureza de los equipos controlados por el ordenador, que no paran de dar codazos y empujones, haciendo que en nivel de dificultad "Clase Mundial" sea casi imposible mantener la posesión del esférico. ¿Hay algún parche que haya solucionado este tema?

David Márquez

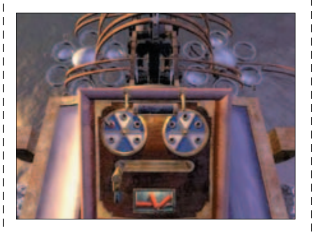


En efecto, en su momento ya mencionamos el "juego sucio" como uno de los defectos del programa. En la página web http://downloads.soccergaming.com/, dentro de la sección dedicada a «Mundial FIFA 2002», puedes encontrar algunos parches que han realizado por propios usuarios del juego para alterar los niveles de IA ("IA fixes"). Es muy sencillo instalarlos e incluso hay archivos "readme" que explican el sencillo proceso de editar los valores de dinámica del balón e IA para que cada uno los ajuste a su estilo de juego.

MYST III: EXILE

Aventura

Los rayos de luz



@ Estoy atascado en la isla de J'Nanin, en «Myst III». Me ha costado un ojo de la cara, así que quiero acabar el juego por mí mismo. Por eso os pido pistas, no la solución exacta del atasco. ¿Cómo entro en la torre con forma de cuerno?

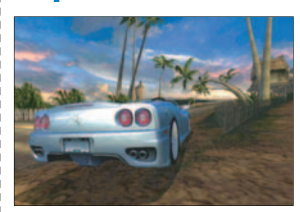
Alejandro Llop

Si quieres acabar el juego por tu cuenta... Mucha suerte, la vas a necesitar...
Para entrar en el mencionado edificio, tienes que reflejar la luz, desde el prisma hasta la puerta, utilizando los postes reflectantes distribuidos por toda la isla. Después, usa los botones de la consola para indicar el camino que has ido siguiendo...

NEED FOR SPEED, HOT PURSUIT 2

VELOCIDAD

Impaciencia



@ Me he quedado absolutamente maravillado al ver las primeras imágenes disponibles del nuevo «Need for Speed». Creo que las versiones anteriores son los mejores juegos de velocidad y acción que se han hecho nunca, pero me gustaría saber si tendrá opción para carreras multijugador online (que eso ya sería la bomba) y la fecha de lanzamiento de la versión del juego para ordenadores compatibles.

Enrique Amate Martínez

Electronic Arts ha asegurado que la versión para ordenadores compatibles tendrá un modo de partidas multijugador en Internet, pero hasta que no tengamos la versión definitiva no podemos asegurar si se tratará de conexión mediante IP directa o si habrá un servidor para partidas online. Pero sí, el nuevo juego de la serie «Need for Speed» tendrá multijugador en la red. Respecto a su publicación, la fecha oficial es el próximo 30 de octubre, pero ya sabes lo que pasa con estas cosas...

Pasatiempos 5

Lee con atención este número de Micromanía y completa las siguientes frases:

1 La búsqueda del heredero de la familia Voralberg llevará a la abogada _ _ _ _ _ _ _ _ _ por varios países de Centroeuropa.

2 Incluso jugamos los días del partido, _ _ _ _

3 Acababa de salir en su versión para _ _ _ _ _ _ _ _ _ y que estaba preparándose para PC.

4 Este mes, _ _ _ _ _ _ ha recibido el apoyo masivo de los aficionados al rol.

Carrusel deportivo



A. Barkley

Llegan tarde

Hasta noviembre no llegará «FIFA 2003». Demasiado tarde, porque los fanáticos de la simulación deportiva buscamos empezar nuestra particular "liga" cuando empieza la auténtica. Incluso jugamos los días del partido, a 45 minutos reglamentarios y si perdemos, pues mala suerte, habrá que esperar a la próxima jornada. Cumplir con el calendario es uno de los alicientes de este género. En la acción te matan y vuelves a empezar sin problemas. Pero en un simulador deportivo, la pasión viene de estar presionado por el resultado y el tiempo, no hay vuelta atrás… en resumen: nunca se debe repetir un partido si queremos hacer que sea real la experiencia de juego.

Esta sección ha sido confeccionada por: El Gran Talkimar, Schmendrick, El Miliciano Partizano, El agente Ryan, warrior, Comandante Harris y A. Barkley.

Contactos

■ **COMPRO DRAGON BALL Z**, Great Fighting Story de Sega Saturn y juegos de N64. Precio a convenir. Interesados mandar e-mail a dresinos@yahoo.es

■ **PAGINA DE FALLOUT: TACTICS** en español. En ella podréis encontrar una extensa galería de imágenes, descargas de utilidades y mapas de expansión, además de soluciones, consejos y guías. La página está en http://perso.wanadoo.es/pol86/index.htm (Gorky).

■ **CANAL IRC DE EVE THE SECOND GENESIS**, en español. Estamos deseando que vengáis a visitarlo y podamos compartir las cosas que sabemos sobre este juego a punto de salir. Los datos son: Servidor: Stratics.truefear.net o Irc.glowfish.de y el canal se llama #eve-esp (Karunel)

■ **TRADUCCION DE COUNTER STRIKE 1.5** ya disponible de DS-E Rantam. Esta traducción se caracteriza por ser lo más fiel posible al original, traduciendo completamente todos los textos de los menús así como las voces. No muestra publicidad durante el juego y se instala de forma sencilla. Se puede descargar en www.rantam.cjb.com

■ **BUSCO GENTE PARA JUGAR** online a «Dungeon Keeper 2». Los que estén interesados pueden escribirme un mail. Mi correo es lord_yeurl@hotmail.com. Muchas gracias.

■ **PÁGINA PARA AFICIONADOS A «REAL WAR»** Os escribo para comunicaros que he creado una web para conocer gente que quiera jugar en red a «Real War». La dirección de la web es www.geocities.com/klanrealwar/klan

■ **VENDO REVISTAS DE MICROMANÍA** de la primera y de la segunda épocas (las grandotas que eran amarillas y rojas). Si estáis interesados podéis escribirme a: mglavadia@worldonline.es

Soluciones Pasatiempos

MICROMANÍA 92

1. C. Kuerten y Tim Henman. **2.C.** Fernando Alonso. **3.A.** El dorado. **4.** 1C, 2 A, 3B. **5. C.** Myth 2. **6.** 1. (en crisis). 2. (tarjeta gráfica) 3. (el apabullante realismo). 4. (un poco antes de donde la dejamos).

cupón de participación

Responde correctamente a todas las cuestiones que aparecen en los **PASATIEMPOS** y podrás ganar una de las 10 camisetas exclusivas de Micromanía que sorteamos entre todos los que consigáis dar con la solución correcta.

Mándanos una carta con las respuestas adjuntando los siguientes datos:

Nombre_ _ _ _ _ _ _ _ Apellidos_ _
Edad_ _ _ _ Dirección _
Ciudad y Provincia _
Código Postal _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ Teléfono de contacto _ _ _ _ _ _ _ _ _

Para participar, recorta y adjunta también este cupón. Sólo entrarán en concurso aquellas cartas que contengan este cupón junto con todas las respuestas correctas.

MICROMANÍA 93

Computer Hoy Juegos

Pánico Nuclear: acción de película

En el número de este mes Computer Hoy Juegos realiza un test exhaustivo al único juego basado en el éxito cinematográfico de la temporada: «The Sum Of All Fears» (Pánico Nuclear).
Xbox protagoniza la comparativa especial con sus mejores juegos comentados.
En su exclusiva sección de Hardware se analizan los 6 modelos de tarjetas gráficas más avanzados, con los resultados más fiables y precisos del mercado. Y, como siempre, las mejores noticias, trucos, actualizaciones, guías de compras, reportajes prácticos y un juego de regalo original: el apasionante «Edgar Torronteras' eXtreme Biker», que os convertirá en unos apasionados expertos del Motocross.
¡Y todo por 2,99 euros!



PlayManía

La mafia llega a PlayManía.

La portada y el reportaje principal del número de este mes de PlayManía están dedicados a uno de los juegos más esperados de la temporada, el alucinante «GTA Vice City». Para aquellos que prefieran el fútbol también se adelanta todo sobre los tres grandes títulos de la nueva temporada: «FIFA 2003», «Esto es Fútbol 2003» y «Pro Evolution Soccer 2».
En la comparativa se enfrentan cara a cara los grandes juegos de lucha para descubrir cuál es el mejor y más completo: «Tekken TT», «Virtua Fighter 4», «Tekken 4», «DOD 2»… Por último, PlayManía ofrece de regalo una exclusiva guía de «Onimusha 2», con el tamaño adecuado para guardarla en la caja del juego, así como guías de «Medal of Honor Frontline», «Prisoner of War» y «Commandos 2».



Nintendo Acción

Mario vuelve a la acción

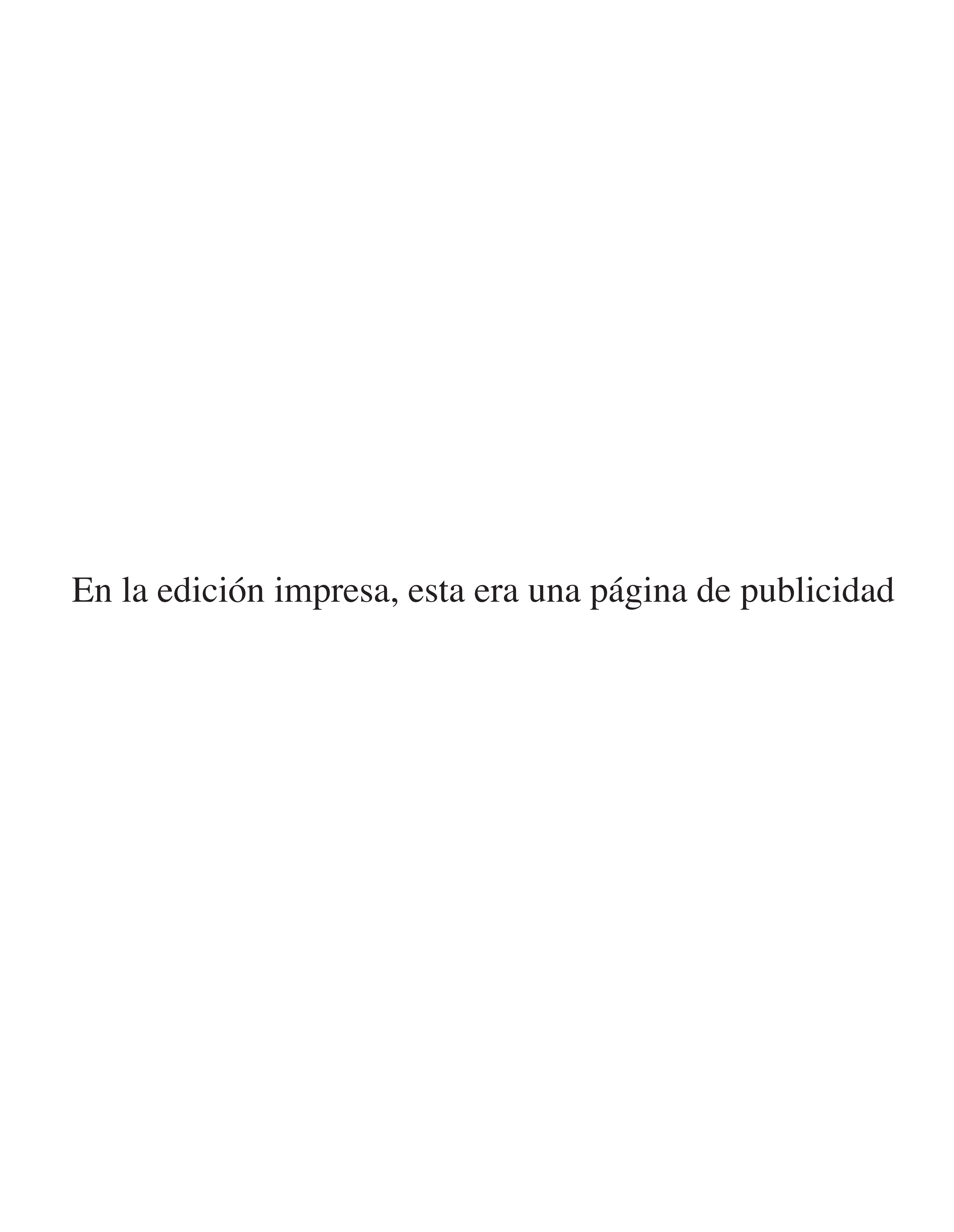
En el número de octubre de Nintendo Acción se comenta con todo lujo de detalles «Super Mario Sunshine», el primer juego del fontanero para GameCube. El despliegue de imágenes y textos acerca de este juego se complementa con un doble póster gigante que va a ser la envidia de todo el mundo.
Además, en este numero se incluyen también avances con lo último en juegos de coches, como «Pro-Rally» o «Rally Fusion», previews con lo que más va a pegar, como «Turok Evolution», y comentarios de lo que ya está pegando, como «F-1 2002» o «Driver 2» de Game Boy Advance. Y los fans de los Pikmin no pueden perderse la guía completa de juego, con mapas claritos y los mejores consejos. Finalmente, en la Revista Pokémon, brilla especialmente un reportaje de los nuevos «Pokémon» Rubí y Zafiro, de Game Boy Advance.

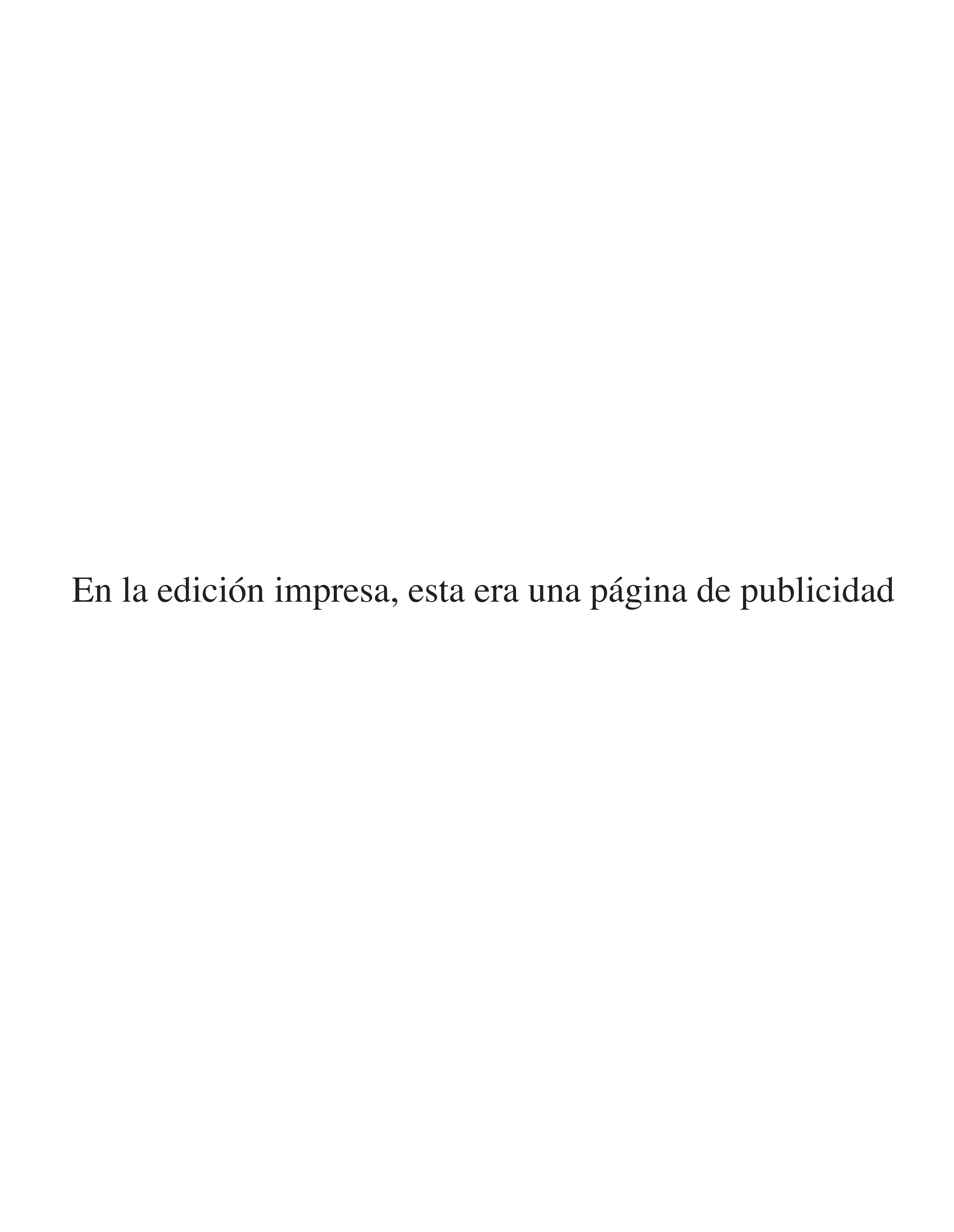
Hobby Consolas

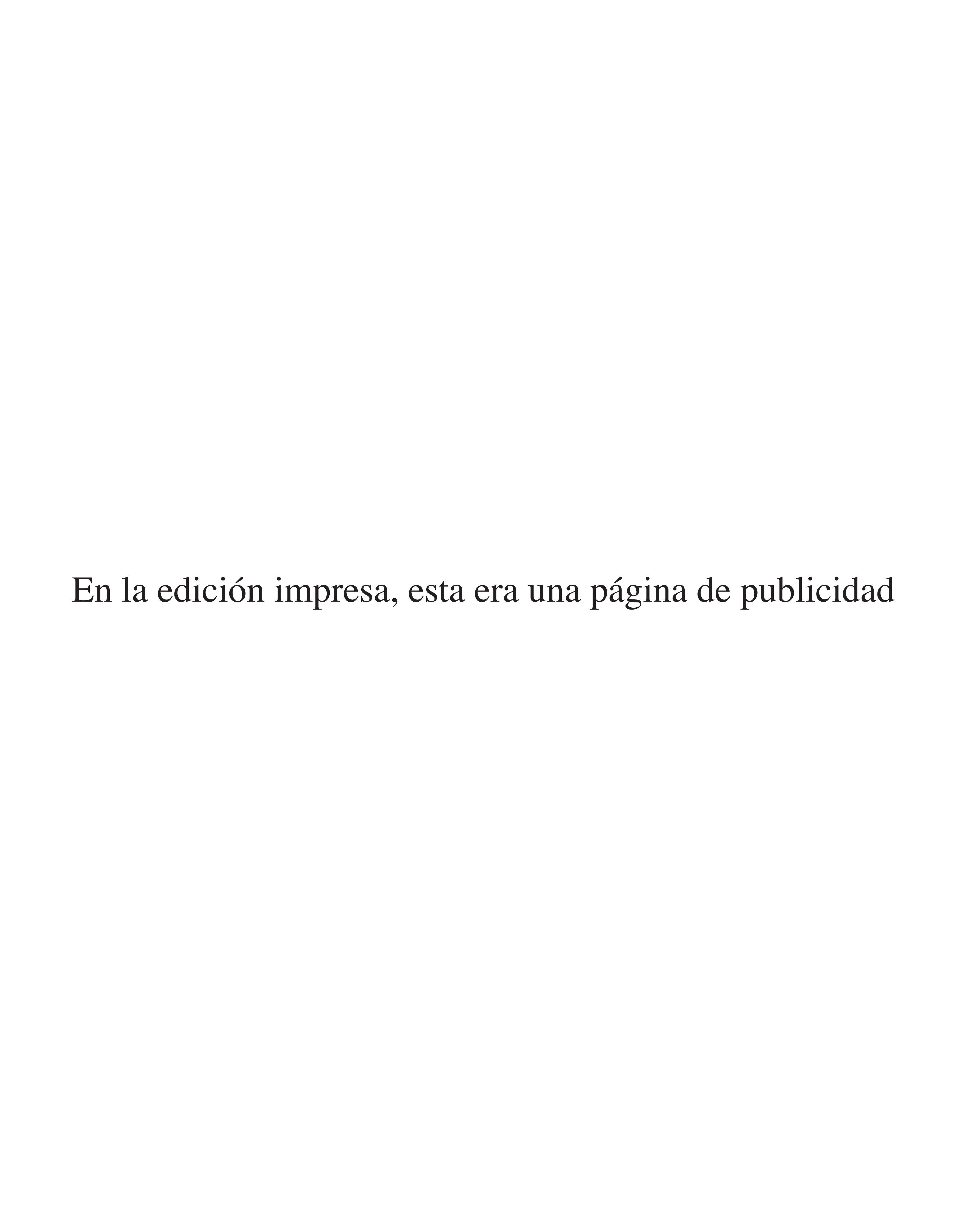
Halo 2 y la nueva generación de juegos de acción

Este número de Hobby Consolas incluye dos apasionantes reportajes. Por un lado se da un repaso a la nueva generación de juegos de acción en primera persona, encabezada por «Halo 2», el juego más esperado de Xbox, pero también con títulos como «007 Nightfire» (PS2, GC, Xbox) ,«Time Splitters 2» (PS2, GC, Xbox) o «Metroid Prime» (GC). El otro reportaje está dedicado a los juegos que "coquetean" con el otro lado de la ley, como «GTA Vice City» o «Mafia».
La sección de novedades viene cargada de éxitos: «Super Mario Sunshine» (GC), «Turok Evolution» (PS2 y Xbox), «Onimusha 2» (PS2), o «This is Football 2003» (PS2).
Por último, incluye nada menos que dos guías completas: «Commandos 2» y «Onimusha 2». ¡No os las perdáis!




En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

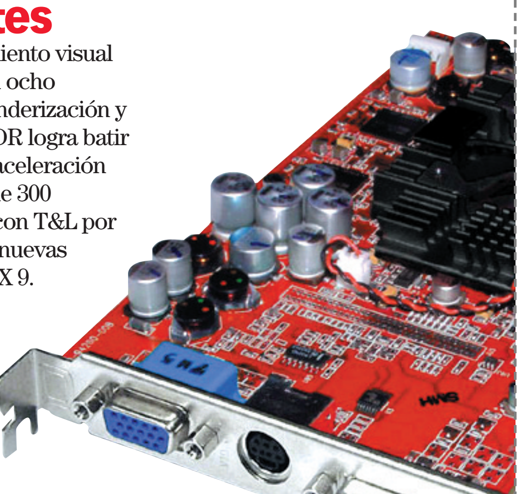
LO MÁS NUEVO

Componentes para mejorar tu PC se unen a una serie de interesantísimas innovaciones en periféricos, que harán las delicias de todos los amantes del hardware de vanguardia.

Aceleración 3D sin límites

La unidad de procesamiento visual (VPU) 9700 de ATI, con ocho canales paralelos de renderización y 128 MB de memoria DDR logra batir todas las marcas de la aceleración 3D, con nada menos que 300 millones de polígonos con T&L por segundo. Y soporta las nuevas funciones 3D de DirectX 9.

ATI Radeon 9700
▶Precio: **520 euros** *(86.520 ptas)*
▶Más información: **ATI**
www.ati.com



Súbete al "Cavallino Rampante"

Con licencia oficial de Ferrari, esta réplica exacta del volante de sus monoplazas de Fórmula 1 destaca por el realismo de su diseño y por una construcción basada en el aluminio y en potenciómetros de nivel profesional tanto en el volante como en los pedales. Soporta Force Feedback mediante la tecnología Inmersion TouchSense.

Thrustmaster F1 Force Feedback Racing Wheel
▶Precio: **Precio: 199 euros** *(33.110 ptas)*
▶Más información: **Thrustmaster (93 590 69 60)**
http://europe.thrustmaster.com



Elige lo mejor

El PC a la última

Lo más potente que puedes encontrar ahora mismo para tu PC.

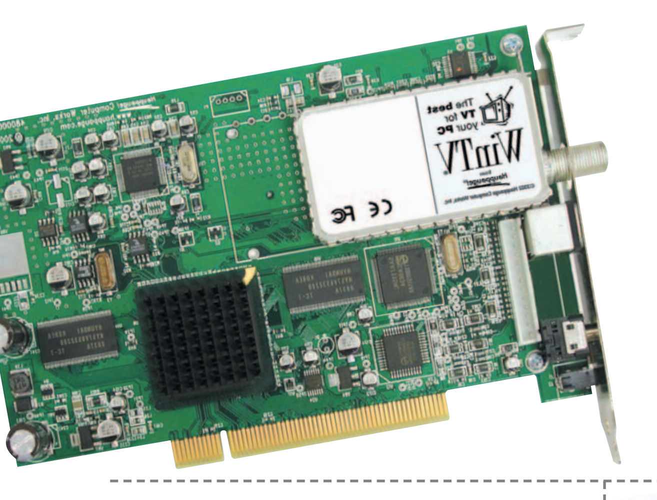
- ▶Procesador: **Intel Pentium 4 2800 Mhz**
- ▶Placa base: **VIA P4PB 400**
- ▶RAM: **1024 MB Rambus RDRAM de 32bit**
- ▶Lector DVD: **Memorex MAXX 16X48**
- ▶Grabadora: **Pioneer DVR-A04**
- ▶Monitor: **Sony GDM-FW900 (24 pulgadas)**
- ▶Tarjeta gráfica: **ATI Radeon 9700 Pro**
- ▶Tarjeta de sonido: **Sound Blaster Audigy Platinum EX**
- ▶Altavoces: **Cambridge SoundWorks Megaworks 510D**
- ▶Sistema Operativo: **Windows XP Prof.**
- ▶Tarjeta de red: **3Com 3CSOHO100-TX**
- ▶Disco duro: **Fujitsu MAN3184MP**
- ▶Ratón: **Logitech Cordless D. Optical**
- ▶Teclado: **Logitech Cordless Presenter**
- ▶Volante: **Thrustmaster F1 Force Feedback Racing Wheel**
- ▶Joystick: **Thrustmaster HOTAS Cougar**

La voz de su amo

Para los que sólo buscan la mejor calidad de sonido en estéreo, este nuevo pack de Creative propone dos altavoces satélites y un subwoofer de madera que aseguran una reproducción acústica rica en matices y precisión en cada gama de frecuencias.

Altavoces Creative Inspire 2.1 2400
▶Precio: **49.90 euros** *(8.302 ptas)*
▶Más información: **Creative**
http://es.europe.creative.com





TV digital terrestre en tu PC

Ahora que por ley todas las emisoras españolas de TV y Radio deben emitir en digital, puedes preparar tu compatible para ver la televisión de alta resolución digital con esta tarjeta PCI que decodifica y graba MPEG-2 en tiempo real.

Hauppauge WinTV Nova-t PCI
▶Precio: **212,90 euros** *(35.423 ptas)*
▶Más información: **Hauppauge**
www.hauppauge.fr/Spain/homepage.htm



Sonido para los trotamundos

Estos altavoces están pensados para ser el complemento ideal cuando se juega con un portátil. Sólo pesan 320 gramos y ofrecen una respuesta de frecuencia de 150Hz-20 kHz con una potencia de 4 vatios RMS.

Creative TravelSound
▶Precio: **109 euros** *(18.136 ptas)*
▶Más información: **Creative**
www.es.europe.creative.com



Grabación supersónica

Grabar un CD en menos de 3 minutos ya es posible con esta regrabadora de Plextor, que graba a 48x, y regraba a 24x. Disponible en modelos interno (IDE) y externo (USB Hi-Speed), integra 4 MB de memoria búfer y tecnología PoweRec para evitar errores en el proceso de grabación.

PlexWriter 48/24/48A (interna IDE)
PlexWriter 48/24/48U (externa USB)
▶Precio: **A consultar**
▶Más información: **Plextor**
www.plextor.be

La vuelta al mundo en 20 Gigas

Orientado como reproductor MP3 gracias a su salida para auriculares y a sus 2 MB de memoria caché, estamos en realidad ante un disco duro portátil de 20 GB con conexión USB .

Archos Jukebox Studio 20
▶Precio: **333.61 euros** *(55.508 ptas)*
▶Más información: **Archos**
www.archos.com/es/default.html





Novedades

Micromanía recomienda

Como no todo el mundo dispone del espacio que requiere la colocación de un conjunto de volante y pedales, Thrustmaster propone a **los fanáticos de la velocidad** un gamepad especialmente diseñado para el género, el **360 Modena Upad Force**. Además de ser un placer para la vista, dispone de controles de aceleración, frenada y 12 botones programables. Por supuesto, la sensibilidad de su pad está adaptada a las necesidades de una dirección rápida y efectiva. A destacar también que soporta la tecnología Inmersion TouchSense para que la presión ejercida sobre los botones influya en las reacciones de cada control.

Para los que estén decididos a dar el salto a la nueva generación de procesadores **GeForce4 Titanium** con vistas a disfrutar de la **máxima resolución en los entornos 3D** ya habituales en todos los géneros pero tiemblen cada vez que piensan en sus prohibitivos precios, la nueva tarjeta gráfica Abit Siluro GF4 Ti200 es uno de los modelos más asequibles en su gama (aproximadamente 190 euros, 31.613 ptas). A esta excelente relación calidad/precio añade opciones tan interesantes como duplicar la memoria RAM hasta los 128 MB o incorporar una entrada de vídeo para capturar y editar con el software "Ulead VideoStudio".

Si te apasionan los juegos de acción en 3D pero tu ordenador no dispone de puerto acelerado de gráficos (AGP), la tarjeta gráfica Hercules 3D Prophet 9000 PCI pone a tu disposición lo último en aceleración 3D, el procesador **ATI Radeon 9000** y 64 MB de memoria DDR, sin necesidad de cambiar la placa base. Es digno de elogio que Hercules no se olvide de los usuarios con puertos gráficos PCI. Aunque es evidente que se pierde el superior ancho de banda de la transferencia AGP y el uso de la memoria del sistema como memoria gráfica, no cabe duda que este modelo puede multiplicar por diez las prestaciones en aceleración 3D en un ordenador compatible.

No cabe duda que la **simulación de vuelo** ha alcanzado a un nivel de realismo inaudito, pero hay avezados pilotos que no se conforman con cualquier palanca de vuelo por muchos botones que tenga. Para ellos recomendamos el **Genius MaxFighter F-33D**, capaz de hacernos volar con todos los sentidos, pues dispone de un procesador de 16 bit que se encarga de gestionar la tecnología Inmersion I-Force 2.0, que reconoce la presión de la mano sobre la palanca de vuelo para que las maniobras sean mucho más suaves y no cometamos errores fatales. Su precio es de 75 euros (12.478 ptas).

Estrenos DVD

LA COMUNIDAD DEL ANILLO



Ya están a la venta los dos DVDs de la versión llamada estándar de "La Comunidad del Anillo", a la que seguirá en breve una nueva versión que llenará los escaparates de las tiendas en Navidad. La que ya está a la venta ofrece un despliegue de medios "estilo Hollywood", así que los seguidores de la saga de Tolkien tendrán un buen rato de diversión garantizado.
Entre los alicientes de la "Comunidad del anillo" disponible en España se encuentra el metraje exacto de la película estrenada en cine, descripciones minuciosas de los personajes y entrevistas con los protagonistas, algún vídeo musical, escenas eliminadas, excelente calidad de sonido e imágenes, o el cómo se hizo del videojuego "Las Dos Torres" (en PlayStation 2 para las Navidades), entre otros extras.

TUNO NEGRO

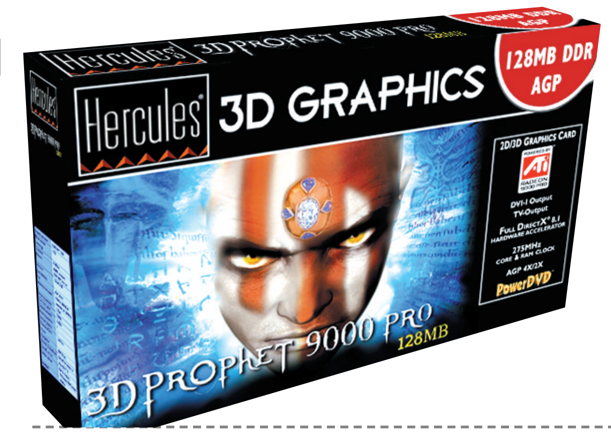


Pese a algunos ejemplos ilustres en la mente de todos, el género de terror no abunda en el cine español (por lo menos con unos mínimos criterios de calidad que no provoquen la risa del espectador en el momento álgido de la película por culpa de unos efectos especiales cutres). Por ello, que esté disponible en DVD un largometraje como "Tuno Negro" no deja de resultar un "rara avis". Tan "rara avis" como para que la acción transcurra en la universidad de Salamanca y no en una estadounidense, como para que el psicópata de turno ronde la tuna y no a las animadoras del equipo de baloncesto, como para que los muertos sean los malos estudiantes y no los buenos, como para que el director se llame Pedro L. Barbero o Vicente J. Martín, y los actores Silke, Jorge Sanz, Félix Martínez o Maribel Verdú, en vez de John Smith.

JOHN Q



Acción y aventuras se juntan en "John Q", una película que intenta demostrar que un padre amantísimo es capaz de meterse en cualquier lío con tal de conseguir que a su hijo le trasplanten un corazón para salvar su vida. Con un director de éxito (Nick Cassavettes) y un reparto de auténticos pesos pesados del "Star System" norteamericano (Denzel Washington, Robert Duvall, James Wood, Anne Heche, Ray Liota), la versión en DVD de "John Q" incluye extras que entran ya en la categoría de habituales en el formato, a saber: notas de producción, trailer, comentarios de los protagonistas, escenas eliminadas en el montaje definitivo, subtítulos en español e inglés, algún documental y datos sobre el equipo técnico y sus circunstancias. Una oferta interesante para todos los seguidores de la estrella del cine estadounidense.s



Reactor de aceleración 3D

Hercules lanza su nueva serie de tarjetas gráficas con los nuevos VPU (unidades de procesamiento visual) de ATI. Esta tarjeta en concreto integra el chip Radeon 9000 Pro, con cuatro canales paralelos de renderizado, sombreado por vértices y píxeles en hardware y 128 MB de memoria DDR.

Hercules 3D Prophet 9000 Pro
▶Precio: **A consultar.**
▶Más información: **Hercules (902 11 80 36)**
http://es.hercules.com

Presume de Ferrari

Un conjunto de volante y pedales que además de su innegable belleza estética como réplica del Ferrari 360 Spider, dispone de 11 botones programables y pedales analógicos. Y sin Force Feedback, para los puristas del género.

Thrustmaster 360 Spider Racing Wheel
▶Precio: **60 euros** *(9.983 ptas)*
▶Más información: **Thrustmaster (93 590 69 60)**
http://europe.thrustmaster.com



Llévate los DVD a una isla desierta

Si eres el afortunado poseedor de un portátil al que sólo le falta una unidad de DVD-ROM, con este modelo de Archos con interfaz Card-Bus por fin podrás disfrutar de las películas y juegos en formato DVD. Incluye un reproductor de DVD-Vídeo por software.

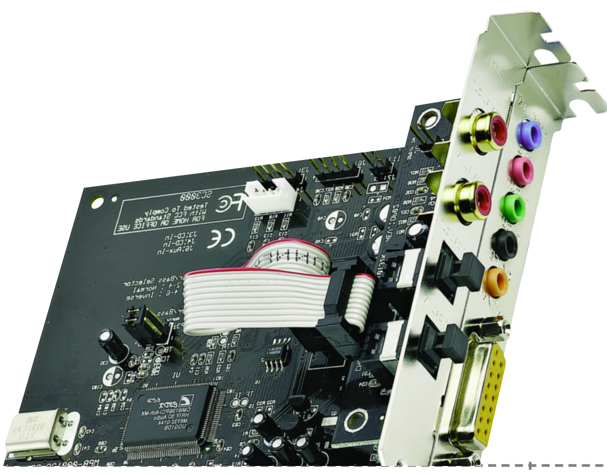
Archos Mini-DVD
▶Precio: **303 euros** *(50.414 ptas)*
▶Más información: **Archos**
www.archos.com

Datos y música sin fronteras

Ganador en la categoría de audio personal en el certamen anual EISA, este modelo dispone de un disco duro de nada menos que 10 GB para almacenar cualquier archivo de PC, incluyendo MP3 y MP3 Pro. La pantalla LCD de alta calidad y los auriculares ergonómicos lo convierten en un inseparable compañero de viaje.

Thomson Lyra PDP 2800
▶Precio: **Precio: 499,90 euros** *(83.176 ptas)*
▶Más información: **Thomson**
www.thomson-lyra.com





Cine en casa con tu PC

Una tarjeta de sonido PCI que decodifica Dolby Digital 5.1 y dispone de salidas analógicas para cada uno de los seis canales. Y no se olvida de los videojuegos, con soporte de DirectSound3D y EAX.

Trust 514DX 5.1 Sound Expert Optical

▶Precio: **70 euros** *(11.647 ptas)*

▶Más información: **Trust**

www.trust.com

Ojo avizor online

El moderno diseño de esta cámara web USB viene acompañado de unas prestaciones de alto nivel, como la resolución de 640x480 píxeles y el micrófono incorporado para que la comunicación audiovisual por Internet quede perfectamente integrada.

Trust 320 SpaceC@m

▶Precio: **80 euros** *(13.310 ptas)*

▶Más información: **Trust**

www.trust.com



Discoteca de bolsillo

Revolucionario por un tamaño y un peso similares a los de un encendedor, este reproductor digital con auriculares soporta los formatos MP3 y WMA para música y cualquier tipo de archivo para almacenar datos en sus 64 MB, que pueden llenarse con una simple conexión USB.

Creative MuVo

▶Precio: **140 euros** *(23.294 ptas)*

▶Más información: **Creative**

http://es.europe.creative.com



Sonido multicanal de infarto

Su compatibilidad con todos los estándares de sonido digital multicanal (Dolby Digital, DirectSound3D, EAX, A3D) y las salidas analógicas para altavoces frontales, traseros y subgraves convierten a esta tarjeta de sonido en un dispositivo de audio que no defraudará a ningún usuario.

Hercules GameSurround Muse 5.1 DVD

▶Precio: **A consultar**

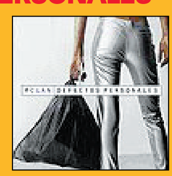
▶Más información: **Hercules (902 11 80 36)**

http://es.hercules.com



Panorama musical

M-CLAN DEFECTOS PERSONALES



El quinto álbum de M-Clan, titulado "Defectos Personales" llega con el grupo convertido en cuarteto (Campillo ya no está en la banda) y un cruce de sonidos a medio camino entre sus orígenes de rock sureño y el más reciente "lado pop" de "Carolina" (que como si de una película se tratara, ha resurgido con una segunda parte)."Defectos Personales" incluye catorce canciones (dos de ellas sólo disponibles en el DVD que acompaña al CD musical) de lo más variadito: rock and roll stonianо, baladitas tiernas, himnos trascendentes, ironía... Muy completo.

VARIOS VERSIÓN IMPOSIBLE



"El Jueves" cumple 25 años, y para sacarle jugo a tamaña heroicidad en un país llamado España donde el sentido de humor consiste en reírse de los demás y enfadarse cuando los demás se ríen de uno, aparece un disco magníficamente titulado "Versión Imposible", con libreto incluido de algunas de las más afamadas viñetas aparecidas en la revista. ¿Y la música? Pues joyas tan escandalosas como Mojinos Escozíos "destrosando" el "Superman" que fue un día Miguel Bosé, Rosendo cantando a Nacha Pop, Barricada a Silvio Rodríguez... y unas cuantas barbaridades más. Sale a la venta el 30 de septiembre.

SCHWARZ CHEESY



A "Cheesy", el nuevo álbum de Schwarz, le ha costado salir a la luz. El proyecto arrancó allá por finales del año pasado y ha tenido un adelanto ("Schwarz Play Christian Rock") en formato de epé con canciones surgidas en el largo proceso de grabación no incluidas en este CD.Aunque los seguidores del grupo identificarán perfectamente el "estilo Schwarz", también deben prepararse para unas cuantas novedades con respecto a trabajos anteriores de este grupo.

LOS PLANETAS ENCUENTROS CON ENTIDADES



Convertida en banda icono del pop-rock indie, Los Planetas siguen lanzando al mercado periódicamente álbumes; "Encuentros con entidades" es el más reciente y, si las cosas no se tuercen, también el de mayor éxito comercial. Y todo eso manteniendo sus claves sonoras conocidas: atmósferas envolventes, guitarras a mogollón, letras donde abundan los sueños y las pasiones desbordadas...
Quizás encontremos más ironía en esta entrega de Los Planetas y también algo de cabreo con el mundo en general, incluso su pelín de rollo místico; pero en líneas generales la banda granadina sigue apostando por la construcción de estructuras sonoras que lo llenan todo.



Índice

Infomanía

La aplicación interactiva de los CDs está dotada de un sistema que lanza el menú automáticamente tras introducir el CD-ROM en el lector del ordenador. Selecciona después el programa que te interese y pulsa sobre la opción INSTALAR.

LAS MEJORES DEMOS PARA PC

Este mes, en nuestros CDs, más de un Giga de información con las demos para PC más esperadas y todo lo que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.

PHANTASY STAR ONLINE
Una partida Online

Aunque este juego os resultará más conocido por su éxito en la desaparecida consola de Sega, Dreamcast, «Phantasy Star Online» ha sido adaptado, y de qué forma, al PC. En la demo que os ofrecemos podréis jugar los inicios de la aventura en modo "single player", o bien intentar el asalto a través de las diferentes partidas que hay por Internet. Si lo preferís podréis jugar varios jugadores conectados en red local, escogiendo cada uno un personaje diferente. **Disco 1**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **JDR**
- Compañía: **Sonic Team**
- Distribuidor: **Sega**
- Lanzamiento: **1/09/2002**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **87 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 450 MHz**
- RAM: **64 MB**
- HD: **125 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 8 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit DirectX 8.1** (en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:
- Ratón: **Movimiento**
- Enter: **Golpear**

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN
Una misión individual

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción**
- Compañía: **IO Interactive**
- Distribuidor: **Proein**
- Lanzamiento: **30/10/2002**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **49 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 450 MHz**
- RAM: **128 MB** ▶HD: **54 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **Tarjeta de Sonido 16 bit** ▶**DirectX 8.1** (en el CD)

CONTROLES BÁSICOS: ▶W/S/A/D: **Movimiento** ▶Ratón: **Vistas** ▶Botón izq.: **Disparo** ▶Espacio: **Agacharse**





Vuelve el asesino más eficaz de los últimos tiempos. Cuando parecía que se había tomado unas largas vacaciones, el agente Timan regresa a las calles para acabar con todos sus objetivos, con el mayor sigilo. La demo de «Hitman 2» ofrece la posibilidad de jugar una misión completa en la que comenzaréis en los alrededores de una mansión custodiada por unos cuantos matones. En todo momento contaréis con la ayuda de la operadora de la central, que os indicará los objetivos a cumplir, la posición de cada uno de ellos, y el orden más adecuado para llevar a cabo la misión con éxito. **Disco 1**

BATTLEFIELD 1942
Demo multijugador

Este mes, nuevamente os podemos ofrecer una demo, totalmente original, de «Battlefield 1942», un juego ambientado en la Segunda Guerra Mundial en el que además de ir avanzando por la aventura como cualquier soldado de infantería, podrás pilotar numerosos vehículos, como carros de combate, jeeps… El juego, que encuentre en la modalidad multijugador su verdadera fuerza y razón de ser, tiene todas las papeletas para convertirse en uno de los más populares de la Red durante los próximos meses. Para que comprobéis todo su potencial, esta demo se dedica, precisamente, a este modo multijugador. Se compone de una única misión llamada Wake Island en la que podrán jugar hasta un máximo de 32 usuarios a través de Internet o conectados en una red local. **Disco 1**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Estrategia**
- Compañía: **Fireglow**
- Distribuidor: **Proein**
- Lanzamiento: **15/09/2002**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **57 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 95/98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium II 333 MHz**
- RAM: **64 MB**
- HD: **65 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D 16 MB**
- Tarjeta de Sonido:**16 bit**
- **DirectX 8.0** (en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:
- Ratón: **Todos los controles disponibles.**

IRON STORM

DEMO DEL MES Micromanía

Dos niveles demo

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción**
- Compañía: **Wanadoo**
- Distribuidor: **Cryo Interactive**
- Lanzamiento: **21/09/2002**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **144 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 450 MHz**
- RAM: **128 MB** ▶HD: **180 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **Tarjeta de Sonido 16 bit**
- **DirectX 8.1** (en el CD)

CONTROLES BÁSICOS: ▶Cursores: **Movimiento** ▶Ratón: **Vistas** ▶Botón izq.: **Disparo** ▶Espacio: **Acción**







Sabíamos que Wanadoo tenía entre sus manos una firme promesa con el desarrollo de «Iron Storm», y con esta demo podréis comprobarlo vosotros mismos. El juego recrea a la perfección el ambiente generado durante la Primera Guerra Mundial, aunque cambiando ligeramente la historia, puesto que el conflicto se ha extendido en el tiempo hasta más allá de la mitad del siglo XX. Durante todo el juego, y por supuesto en la demo que os ofrecemos en el CD, asumiréis el rol del teniente James Anderson, un miembro de las tropas occidentales que tiene la misión de infiltrarse y destruir los objetivos clave militares enemigos.
En los dos niveles que se incluyen en la demo, la acción os situará en pleno frente de guerra, en las trincheras, rodeados de enemigos y también de compañeros, con disparos por todos los lados y con una maraña de pasillos en los que se encuentran los objetivos a cumplir, detallados al inicio del nivel. **Disco 1**

CONFLICT: DESERT STORM

Misión Demo



Dos años de paciente y laborioso desarrollo han sido necesarios para poner en marcha la cuenta atrás de un título que seguro dará mucho que hablar durante los próximos meses.
«Conflict: Desert Storm» es un juego que con la acción como base, y con ligeros toques de estrategia y táctica, te mete en la piel de fuerzas de élite de combate, como los SAS británicos o los Delta Force americanos, en un escenario que se está poniendo de triste actualidad, nuevamente, como el Oriente Medio.
El conflicto es la guerra de golfo, que tuvo lugar hace poco más de diez años tras la invasión por parte de Irak del territorio de Kuwait. En la demo que os ofrecemos podréis jugar una misión completa, diseñada especialmente por los desarrolladores, en la que, eligiendo el ejército al que queréis pertenecer, os pondréis el traje de camuflaje y mandaréis a vuestro grupo para intentar detener a las tropas que asolan a Kuwait. **Disco 1**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción**
- Compañía: **Pivotal Games**
- Distribuidor: **Proein**
- Lanzamiento: **15/09/2002**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **70 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 600 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶HD: **130 MB** ▶Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB** ▶T. de Sonido: **16 bit**
- **DirectX 8.1** (en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:
- W/S/A/D: **Movimiento**
- Ratón: **Vistas** ▶Botón izq.: **Disparo**
- Botón dcha.: **Zoom**
- Espacio: **Agacharse**

NO ONE LIVES FOREVER 2

Un capítulo del juego



Sin duda uno de los juegos más revolucionarios, tecnológicamente hablando, de hace un par de años, fue la primera parte de «No One Lives Forever». Ahora, con la continuación del mismo a punto de salir, y mejorando todo lo que ya se pudo ver en el título original, os ofrecemos esta demo, con la que los aficionados a la acción seguro que disfrutarán de lo lindo.
En la demo, el guión coloca a su protagonista, Cate Archer, de nuevo en Akron para buscar las pruebas del llamado “Proyecto Omega”, y la acción se situará al comienzo de uno de los diversos capítulos que componen la versión final del juego.
Debéis saber que la munición resulta bastante escasa en estos comienzos, así que será mejor apuntar con la mayor precisión al enemigo para poder eliminar a todos aquellos que se nos crucen por delante. De no seguir esta recomendación lo único que se conseguirá es dar al traste con toda la misión. **Disco 1**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción**
- Compañía: **Monolith Studios**
- Distribuidor: **Vivendi Universal**
- Lanzamiento: **15/11/2002**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **48 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **P III 500 MHz** ▶RAM: **128 MB**
- HD: **140 MB** ▶T. gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 8.1** (en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:
- W/S/A/D: **Movimiento**
- Ratón: **Vistas** ▶Botón izq.: **Disparo**
- Espacio: **Saltar**

CRAZY TAXI
Tres retos contra el crono

FICHA TÉCNICA:
▶Género: **Velocidad**
▶Compañía: **Strangelite**
▶Distribuidor: **Planeta DeAgostini**
▶Lanzamiento: **10/07/2002**
▶Idioma de la demo: **Inglés**
▶Espacio: **27 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
▶SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
▶CPU: **P III 450 MHz** ▶RAM: **128 MB**
▶HD: **50 MB** ▶T. gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB**
▶Tarjeta de sonido: **16 bit**
▶**DirectX 8.0** (en el CD)

CONTROLES BÁSICOS: ▶Cursor arriba/abajo: **Acelerar/Frenar** ▶Cursor izq./dcha.: **Izquierda/Derecha** ▶A: **Acción** ▶S: **Marcha atrás**

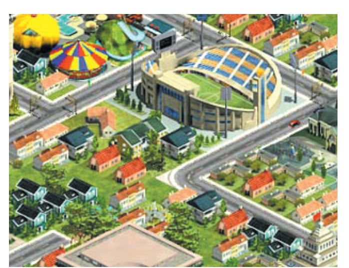




Diversión, humor y velocidad son las tres cualidades que mejor definen a este título, conocido sobre todo por su versión para la consola Dreamcast. Sin embargo el mismo equipo de desarrollo que se encargó de adaptar «Virtua Tennis» al PC, ha hecho lo propio con «Crazy Taxi». La mecánica de juego es bien sencilla. Basta con tener algunas nociones de conducción y ponerse al volante de un clásico taxi descapotable de los Estado Unidos. Los conocimientos de las normas de circulación no serán necesarios, puesto que no las aplicaremos. En la demo tendréis la posibilidad de jugar tres desafíos diferentes que habréis de completar en el tiempo marcado. **Disco 2**.

CAPITALISM II
Un escenario y tres tutoriales





«Capitalism II» es un juego de estrategia y gestión económica, continuación de un título que apareció hace ya algunos años, en el que asumes el papel de un magnate de los negocios con una empresa en pleno crecimiento. Un perfecto “tiburón” de las finanzas. En la demo que os ofrecemos este mes, podréis comenzar a practicar este papel, aveces algo complicado, de empresario a lo largo de uno de los muchos escenarios del juego.
No obstante, para conocer mejor todos los entresijos del juego, nuestra recomendación es que se comience por la primera de las tres misiones tutorial que ofrece la demo.
En cada uno de estos tutoriales, se os irán marcando, paso a paso, las mejores acciones a realizar para llevar a cabo todos los objetivos a conseguir y alcanzar el éxito buscado. **Disco 2**

FICHA TÉCNICA:
▶Género: **Estrategia**
▶Compañía: **Enlight Software**
▶Distribuidor: **Ubi Soft**
▶Lanzamiento: **17/12/2002**
▶Idioma de la demo: **Inglés**
▶Espacio: **54 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
▶SO: **Windows 95/98/ME/2000/XP**
▶CPU: **Pentium II 233 MHz**
▶RAM: **64 MB** ▶HD: **77 MB**
▶Tarjeta gráfica: **SVGA compatible DirectX**
▶Tarjeta de sonido: **16 bit**
▶**DirectX 8.0** (en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:
▶Ratón: **Todos los controles disponibles.**

PROJECT NOMADS
Dos Misiones y tutorial





El planeta de los nómadas ha sido destruido y ahora no es más que un conjunto de asteroides flotando a la deriva en el vacío. Esta es la carta de presentación de «Project Nomads», un título que combina diversos géneros de modo original y atractivo, y del que os traemos una demo para un jugador. En ella podréis recorrer el principio de esta aventura a lo largo de dos misiones en las que no faltará la acción.
De los tres personajes disponibles en el juego completo, Susie, John y Goliat, el segundo de ellos es el que se encuentra disponible en esta demo.
La cualidad principal que caracteriza a este personaje es la inteligencia, por lo que será de vital importancia que nos sirvamos de ella, no usando sólo la acción directa, para poder lograr nuestros objetivos durante el desarrollo del juego. **Disco 2**

SFICHA TÉCNICA:
▶Género: **Acción/Estrategia**
▶Compañía: **CDV**
▶Distribuidor: **Proein**
▶Lanzamiento: **15/10/2002**
▶Idioma de la demo: **Inglés**
▶Espacio: **120 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
▶SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
▶CPU: **Pentium III 450 MHz**
▶RAM: **64 MB** ▶HD: **130 MB**
▶Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D con 32 MB**
▶Tarjeta de sonido: **16 bit**
▶**DirectX 8.0** (en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:
▶Cursores: **Movimiento** ▶Ratón: **Vistas**
▶Botón izq.: **Golpear**
▶Botón dcha.: **Saltar**

BIG SCALE RACING
Un circuito de carreras





Los chivos de BumbleBeast debutan en el mundo del desarrollo de juegos con este «Big Scale Racing», un juego que está teniendo una gran aceptación entre los aficionados al radio control y los juegos de PC, pues es éste el mundo en que se basa, con pequeños coches a escala como auténticos protagonistas de la acción. En la demo que podéis encontrar en el CD de este mes, se nos propone controlar uno de estos pequeños bñolidos, a cuyos mandos tendremos que completar las vueltas al circuito que se incluye en la demostración, intentando llegar los primeros a la línea de meta.
El control de estos vehículos no siempre es tan fácil como parece, por lo que será necesario algo de práctica si se quiere ganar.
Para competir tendréis que escoger el equipo, porque el coche no podrá variar, siendo un BMW de la serie 3 el disponible. **Disco 2**

FICHA TÉCNICA:
▶Género: **Velocidad**
▶Compañía: **BumbleBeast**
▶Distribuidor: **HD Interactive**
▶Lanzamiento: **Por determinar**
▶Idioma de la demo: **Inglés**
▶Espacio: **42 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
▶SO: **Windows 95/98/ME/2000/XP**
▶CPU: **Pentium II 300 MHz**
▶RAM: **64 MB** ▶HD: **41 MB**
▶Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 16 MB**
▶Tarjeta de sonido: **16 bit**
▶**DirectX 7.0** (en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:
▶Cursor arriba/abajo: **Acelerar/Frenar**
▶Cursor izq./dcha.: **Izquierda/Derecha**
▶C: **Cambiar cámara**

MADDEN NFL 2003

Entrenamiento y partido de exhibición

La liga NFL comienza en el PC con la inclusión de esta demo en nuestro CD, en la que podréis medir las fuerzas entre dos de los equipos que componen la totalidad de los participantes. Los equipos implicados en el partido son los Patriots y los Rams, los cuales intentarán ofrecer un bonito espectáculo a los aficionados. Si no conoces demasiado bien las reglas del juego lo mejor será entonces que comiences por entrenarte, apoyado por una máquina que te enseñará a placar e interceptar balones. **Disco 2**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Deportivo**
- Compañía: **E.A. Sports**
- Distribuidor: **Electronic Arts**
- Lanzamiento: **15/11/2002**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **55 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 95/98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 450 MHz**
- RAM: **64 MB** ▶HD: **55 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 8.0** (en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:
- Cursores: **Movimiento**
- F: **Sprint**
- W: **Placaje**
- A: **Cambiar cámara**

EMPERADOR: EL NACIMIENTO DE CHINA

Una misión y un tutorial

En la demo que se incluye en el CD podréis conocer mejor la mecánica de juego a través de una campaña de tutorial que os guiará sobre el imperio a construir, trucos y manejo de los recursos. Después podréis acceder a una misión encuadrada en la antigua china, comenzando la campaña real. El contenido bélico de cada misión dependerá únicamente del jugador. **Disco 2**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Estrategia**
- Compañía: **Impressions Games**
- Distribuidor: **Vivendi Universal**
- Lanzamiento: **15/10/2002**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **128 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium II 400 MHz**
- RAM: **64 MB**
- HD: **230 MB**
- Tarjeta gráfica: **SVGA con 4 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 8.1** (en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:
- Ratón: **Todos los controles disponibles.**

Actualizaciones

Gp4

Actualización a la versión 4.0.

Corrige numerosos problemas que afectan directamente a la jugabilidad, entre otras cosas la IA de los vehículos, que ha sido mejorada. Algunos errores gráficos también han sido eliminados.

Morrowind

Actualización a la versión 1.2.0722.

A pesar de que el grupo de desarrollo del juego no ha dado explicaciones detalladas de las mejoras que realiza la actualización, se sabe que ha salido tras su evaluación por parte de los usuarios.

IL2-Sturnmovik

Actualización a la versión 1.2.

Para poder instalar esta actualización será necesario tener instalada la versión 1.1 del juego. En él se han añadido nuevos modelos de aviones , además de diez nuevas misiones individuales y seis misiones multijugador.

IceWind Dale II

Actualización a la versión 2.01.

Se han solucionado los problemas que causaban el cuelgue del juego o una salida inesperada en momentos puntuales, cuando la tarjeta gráfica usada por el ordenador era una 3D Prophet 4500, VideoLogic y gráficas basadas en el chipset Kyro II.

Gore

Actualización a la versión 1.48.

Este archivo corrige una serie de problemas diversos y se han añadido tres nuevos niveles de juego.

Battlefield 1942

Actualización a la versión 1.1.

Los problemas que se corrigen con este archivo se basa en las relaciones cliente/servidor cuando se comienza una partida multijugador, que afectaban a la estabilidad de la conexión.

Battle Realms

Actualización a la versión 1.50.

Con este archivo se corrigen algunos "bugs" y se han ajustado parámetros, como los daños de determinadas armas para equilibrar las partidas.

Dungeon Siege

Actualización a la versión 1.1.1460.

Este archivo da un mejor soporte al multijugador, aumentando las prestaciones y funcionalidad del mismo. Corrige algunos otros errores, como fallos en sonidos y defectos gráficos.

Todas las actualizaciones se encuentran en el Disco 1

Avance

EL PRÓXIMO MES



Preview
Splinter Cell

Red Storm da un giro al diseño habitual de sus producciones y prepara un juego que, en la línea de «Metal Gear Solid», pretende aunar acción y sigilo, con un agente de operaciones especiales como protagonista absoluto. Descubre el mes que viene la guerra silenciosa de «Splinter Cell».

Reportaje
Lionhead

El estudio fundado por Peter Molyneux sorprende con el anuncio de varias producciones simultáneas.«Black & White 2», «The Movies», «Black & White Next Generation», «Project Ego»... Un vistazo a las nuevas obras maestras de uno de los grandes gurús del videojuego.

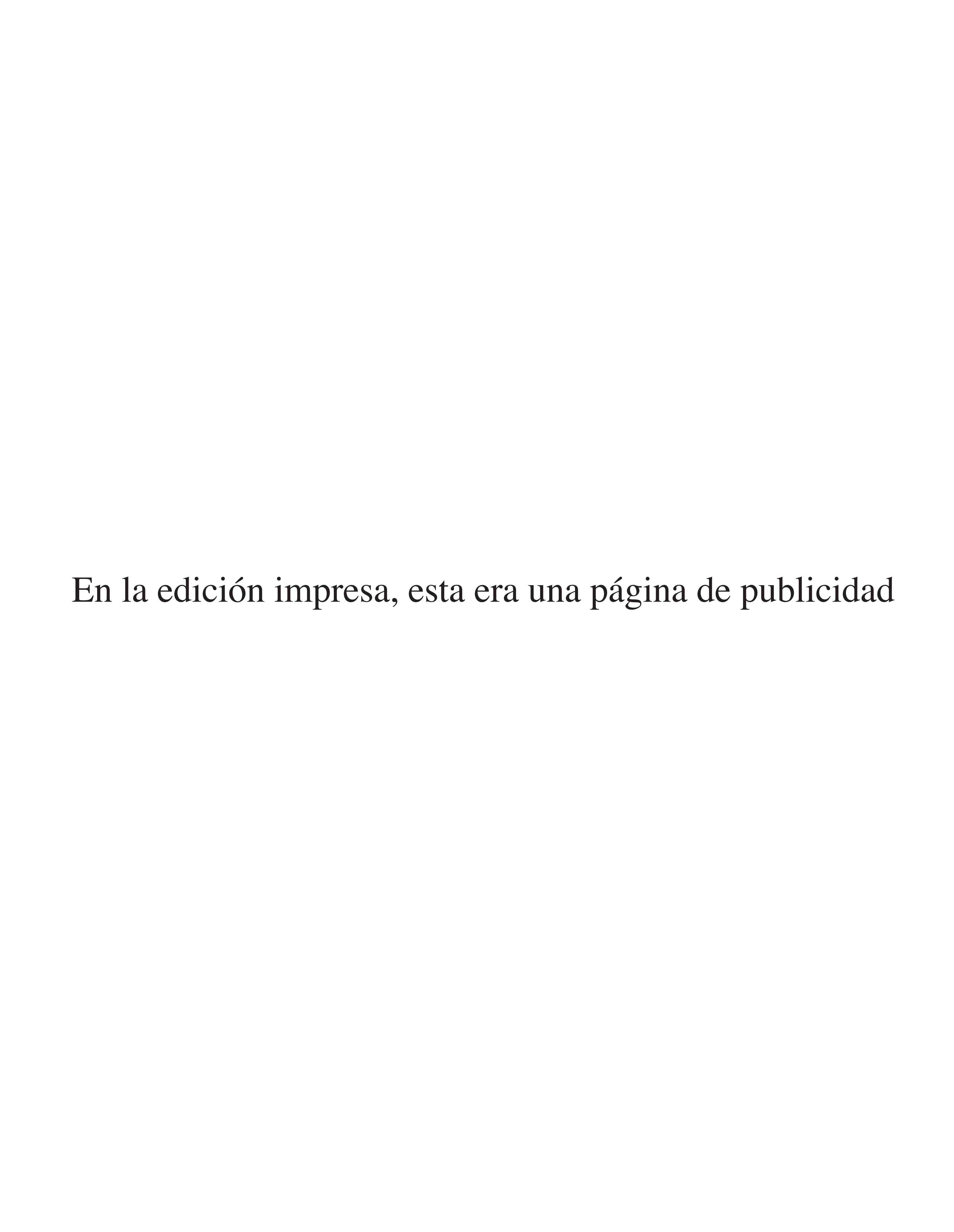
Review
Unreal Tournament 2003

Ya está a punto de ver la luz, y en el próximo número de Micromanía analizaremos a fondo para ti el juego que quiere hacerse con el trono de la acción multijugador. ¿Será «Unreal Tournament 2003» todo lo que estabas esperando?

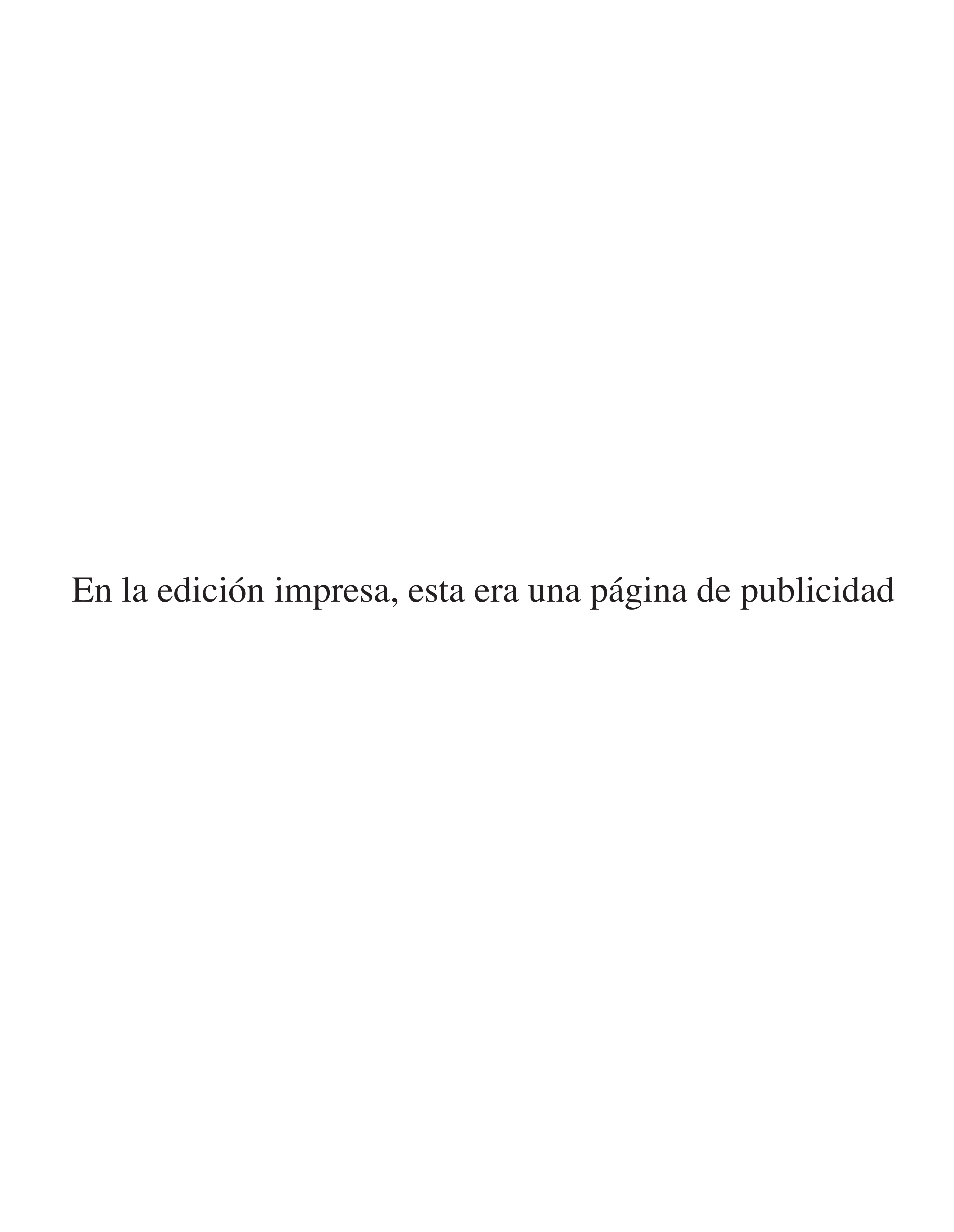
La Solución
Mafia

La vida del mafioso Tommy Angelo descubre sus últimos secretos tras unirse a la familia Salieri. Todas las claves de «Mafia» desveladas en la última parte de esta completa solución.

NOTA DE LA REDACCÓN:
Micromanía se reserva la posibilidad de cambiar alguno o todos los contenidos anteriores, en virtud de la actualidad de la revista y sus contenidos.



En la edición impresa, esta era una página de publicidad



En la edición impresa, esta era una página de publicidad